La justice : Citation d'une œuvre et explication pour le bac (avec et sans références littéraires) :

“La miséricorde surpasse la justice.”

De Geoffrey Chaucer

- “Justice extrême est extrême injustice.”

De Térence

- “La justice est une illusion.”

De Bernard Werber / Les Thanatonautes

- “Où commence le mystère finit la justice.”

De Edmund Burke

- “La justice immanente est rarement imminente.”

De Pierre Dac

- “La justice vaut mieux que l’adoration.”

De Proverbe kashmiri

- “Tes fautes anciennes te nuisent en justice.”

De Proverbe bambara

- “La vengeance est une justice sauvage.”

De Francis Bacon / Essais

- “Une extrême justice est souvent une injure.”

De Jean Racine / La thébaïde

- “La clémence vaut mieux que la justice.”

De Vauvenargues / Réflexions et maximes

- “La justice est la liberté en action.”

De Joseph Joubert / Pensées

- “La magnanimité consiste à rendre justice et à ne pas demander justice.”

De Proverbe soufi

- “La justice sans la force est impuissante, la force sans la justice est tyrannique.”

De Blaise Pascal / Pensées sur la religion

Vos avis (92) :

- “La justice sans force, et la force sans justice : malheurs affreux. ”

De Joseph Joubert / Pensées

“La justice militaire est à la justice ce que la musique militaire est à la musique.”

De Groucho Marx

- “La justice française ne peut plus être une justice qui tue.”

De Robert Badinter / Le Monde - 28 Août 1981

- “La justice civile semble une évidence, la justice pénale une anomalie.”

De Claude Lelouch / Itinéraire d'un enfant très gâté

- “La justice est l'amour guidé par la lumière.”

De Sully Prudhomme / La justice

- “La justice est le droit du plus faible. ”

De Joseph Joubert

- “La justice doit être cultivée pour elle-même.”

De Cicéron
- “La justice, cette forme endimanchée de la vengeance.”

De Stephen Hecquet
- “La justice est la recherche de coutumes fonctionnelles.”

De Robert Heinlein
- “La justice est la moitié de la religion.”

De Proverbe turc
- “On écrit pour rendre justice à la vérité.”

De Susan Sontag
- “L'injustice est muette, et la justice crie.”

De Jean de Rotrou / La soeur
- “La justice, c'est quand on gagne le procès.”

De Samuel Johnson
- “La justice, c'est l'injustice équitablement partagée.”

De Maurice Chapelan
- “La justice est la sanction des injustices établies.”

De Anatole France / Crainquebille
- “Un jugement trop prompt est souvent sans justice.”

De Voltaire / Catalina
“Le bourreau porte généralement un masque : celui de la justice.”

De Stanislaw Jerzy Lec
- “Les procès finissent toujours par celui de la justice.”

De André Frossard

- “La justice des hommes est toujours une forme de pouvoir.”

De Chamfort

- “L’équité vient du coeur ; la justice de la raison.”

De A. Chavanne

- “Ne pouvant fortifier la justice, on a justifié la force.”

De Blaise Pascal

- “La justice écoute aux portes de la beauté.”

De Aimé Césaire / Moi, laminaire...
Vos avis (9) :

- “Un juge habitué est un juge mort pour la justice.”

De Charles Péguy

- “La justice est l'administration de la force.”

De Anatole France / Crainquebille

- “La meilleur charité est la justice pour tous.”

De Proverbe anglais

- “Une heure de justice vaut soixante-dix ans de prière.”

De Proverbe turc

- “Ne crains pas la justice, mais crains le juge.”

De Proverbe russe

- “Un roi sans justice est une rivière sans eau.”

De Proverbe arabe

- “Un ami est celui qui me rend justice.”

De Francesco Alberoni / L'amitié

- “La pitié n'est que justice amputée.”

  De Khalil Gibran / Le sable et l'écume

- “La justice, c'est la bonté mesurée en millimètres.”

  De Emma Andiyevska / Djalapita

“Une justice inspirée par la pitié porte préjudice aux victimes.”

De Le Talmud / Les hébreux

- “La justice est souvent le masque du courroux.”

De Jean de Rotrou / Venceslas

- “La justice des hommes est plus criminelle que le crime.”

De Francis Picabia / Ecrits

- “Dieu préfère toujours la clémence à la justice.”

De Robert Garnier / Les juives

- “Les injustices sont les fondements mêmes de la justice.”

De Michel Bouthot / Chemins parsemés d'immortelles pensées

- “Journalistes ? C'est une autre forme de justice.”

De Louis Caron / Le Canard de bois

- “Que serait la justice sans la chance du bonheur ?”

De Albert Camus / Actuelles

Vos avis (4) :

- “La justice, c’est une question de faux col.”

De Fritz Lang / Liliom

- “Comment croire en Dieu quand on voit sa justice.”

De Roger Mondoloni / L'aube du temps qui vient
- “La justice est comme le Pape : infaillible.”

De Paul Toupin / La nouvelle inquisition
- “L'opinion, c'est la justice !”

De Jacques Brillant / Le soleil se cherche tout l'été
- “La justice, ça se rend, ça ne se vole pas.”

De Fernand Raynaud / France Inter - 14 novembre 1967
- “La justice consiste à mesurer la peine et la faute, et l'extrême justice est une injure.”

De Montesquieu
- “Si la justice se présentait toujours sous l'apparence du courage, il y aurait plus de justice.”

De Alain / Minerve ou la sagesse
- “Il se passera du temps encore avant que la justice des hommes ait fait sa jonction avec la justice.”

De Victor Hugo / L'Homme qui rit
“La justice, elle n'existe pas. Il y a rêve de justice dans l'esprit de certains hommes, c'est tout.”

De Reine Malouin / Cet ailleurs qui respire
- “On a déclaré qu’il fallait d’abord la justice et que, pour la liberté, on verrait après ; comme si des esclaves pouvaient jamais espérer obtenir la justice.”

De Albert Camus / Actuelles
- “A la mort, les criminels restent sous leur propre justice ; les sages sont sous la justice de Dieu ; et les réconciliés sont sous

sa miséricorde.”

De Claude de Saint-Martin / Tableau naturel des rapports qui existent entre Dieu, l’Homme et l’univers.

- “Où règne la justice, c'est à la liberté d'obéir.”

De James Montgomery / Greenland

- “Rendez le bien pour le bien et la justice pour le mal.”

De Confucius

- “Il y a des indulgences qui sont un déni de justice.”

De Joseph Joubert / Carnets

- “La Justice est accessible à tous, au même titre que le Ritz.”

De Anonyme

- “La justice est gratuite. Heureusement, elle n'est pas obligatoire.”

De Jules Renard

- “Ceux qui nient l'immortalité de l'âme se rendent justice.”

De Robespierre

- “Le glaive de la justice n'a pas de fourreau.”

De Joseph de Maistre / Les soirées de Saint Petersbourg

- “Il n'y a pas d'ordre véritable sans la justice ?”

De Roger Martin du Gard / Les Thibault

- “Comme les hommes aiment la justice quand ils jugent les crimes d'autrefois.”

De Armand Salacrou / Boulevard Durand

- “Quand l'ordre est injustice, le désordre est déjà un commencement de justice.”

De Romain Rolland / Quatorze juillet

- “La loi naturelle est l’instinct qui nous fait sentir la justice.”

De Voltaire / Dictionnaire Philosophique

- “Il faut toujours rendre justice avant que d’exercer la charité.”

De Nicolas de Malebranche / Traité de morale

“La violence aux mains du peuple n’est pas la violence, mais la justice.”

De Eva Peron

- “Faites-vous des semailles de justice, moissonnez une récolte de bonté.”

De La Bible

- “On peut obtenir la justice pour les autres, jamais pour soi.”

De Alfred Capus / Notes et pensées

- “La Justice, c'est six mille ans d'erreurs judiciaires. ”

De Robert Brasillach

- “Paie le mal avec la justice, et la bonté avec la bonté.”

De Lao-Tseu

- “La justice est comme la cuisine, il ne faut pas la voir de trop près.”

De Proverbe tourangeau

- “La justice n'est pas une vertu d'état.”

De Pierre Corneille / La mort de Pompée

- “La justice est chose précieuse ; c'est pourquoi elle coûte cher.”

De Francisco de Quevedo

- “La colère est fatale à la raison, comme d'ailleurs la justice.”

De Jacques Ferron / Cotnoir

- “Quand on a pour soi la justice divine, celle des hommes est inutile.”

De Paul Toupin / La nouvelle inquisition

- “Il arrive parfois que le hasard prenne l'apparence de la justice.”

De Yves Beauchemin / Juliette Pommerleau

- “Rien n'est plus aveugle que la justice sauf peut-être un homme en amour.”

De Yvon Deveault

- “La justice a beau suivre son cours, elle n'est jamais assez instruite.”

De Marc Favreau

- “Un prince qui n'a pas la justice, ressemble à une rivière sans eau.”

De Proverbe oriental

- “Faites justice aux autres, afin qu'on vous la fasse à vous-mêmes.”

De Proverbe oriental

“La justice des hommes est souvent plus lente que leur vie.”

De Emmanuel Pierrat / Fin de pistes

- “Quand on peut accomplir sa promesse sans manquer à la justice, il faut tenir sa parole.”

De Confucius / Entretiens

- “Gouverner, c'est maintenir les balances de la justice égales pour tous.”

De Franklin Delano Roosevelt / Combats pour demain

- “Quand la justice a parlé, l'humanité doit avoir son tour. ”

De Pierre Vergniaud / Discours à la Convention, 1793

- “Qui sait si l'homme n'est pas un repris de justice divine ?”

De Victor Hugo / Les Misérables

- “La justice peut marcher toute seule ; l'injustice a besoin de béquilles, d'arguments.”

De Nicolae Iorga / Pensées

- “La réputation est un préjugé vain et fallacieux : souvent gagnée sans mérite et perdue sans justice !”

De William Shakespeare / Othello

- “Il y a un message de justice dans chaque balle que je tire.”

De Jorge Rebelo / Poème d'un militant

- “La justice coûte cher. C'est pour ça qu'on l'économise.”

De Marcel Achard / L'idiote

- “Admettre la justice des armes, c'est encourir la destruction.”

De Archibald Joseph Cronin / Les Clefs du royaume

- “En France, il est indispensable de mourir si l’on tient à se faire rendre justice.”

De André Frossard / Les Pensées

- “La vision de la justice est le plaisir de Dieu seul.”

De Arthur Rimbaud / Une saison en enfer

- “Plaisante justice qu' une rivière borne. Vérité en deçà des Pyrénées, erreur au delà.”

De Blaise Pascal / Pensées sur le religion

- “La justice, comme la peste, change les âmes et les visages.”

De Colette Piat / Une robe noire accuse

- “La vengeance déguisée en justice, c'est notre plus affreuse grimace...”

De François Mauriac / L'Express - 28 Novembre 1957

“La colère n'est qu'une course vers la justice.”

De Marie Gagnier / Une île à la dérive

- “La guerre aussi terrible soit-elle, peut servir la justice et l'amour.”

De Wilfrid Lemoine / Les Anges dans la ville

- “La justice, l'équité, la hiérarchie, voilà qui donne du poids à l'homme.”

De Andrée Maillet / Profil de l'original

- “La justice n'est que l'intérêt du plus grand nombre.”

De Roger Lemelin / Au pied de la pente douce

- “La justice, ici-bas, n'a qu'un défaut, elle est tardive.”

De Jovette-Alice Bernier / La chair décevante

- “Quand on a affaire à la justice, il faut s'armer de patience.”

De Adrienne Maillet / Coeur d'or, coeur de chair

- “La justice, c'est une invention de ceux qui ont de la chance.”

De André Langevin / Une chaîne dans le parc

- "C'est à l'usage que la justice s'apprend."

  De Gabrielle Roy / La petite poule d'eau
- "La première victime d'une guerre civile, c'est la justice."

  De Ken Follett / Les piliers de la terre
- "Il n'y a pas de justice sur cette terre pour le pauvre."

  De Ahmadou Kourouma / Allah n'est pas obligé
- "Quand le destin se mêle du sort des hommes, il ne connaît ni pitié, ni justice."

  De Charlie Chaplin / Ma vie
- "Personne n'est exactement à sa place, Dieu merci ; une stricte justice serait intolérable."

  De Jacques Chardonne
- "La justice en tant que concept ne triomphe pas toujours - en tant qu'institution, si."

  De Philippe Jaenada / La grande à bouche molle
- "Même les gens impartiaux ne sont pas impartiaux. Ils sont pour la justice."

  De Stanislaw Jerzy Lec / Nouvelles pensées échevelées
- "La justice élève les nations, et le péché rend les peuples misérables."

De La Bible / Le livre des proverbes

"La longue revendication de la justice épuise l'amour qui pourtant lui a donné naissance."

De Albert Camus / L'Eté

- “Les parents se fichent de la justice... Ce qu’ils veulent c’est avoir la paix !”

De Bill Cosby / Fatherhood

- “Comme la mode fait l'agrément aussi fait-elle la justice.”

De Blaise Pascal / Pensées sur la religion

- “Le succès des armes, jamais, ne suffit à marquer la justice d’une cause.”

De Abbé Pierre / Faim et Soif, septembre 1955

- “La justice est une si belle chose, qu’on ne saurait trop cher l’acheter.”

De Alain-René Lesage / Crispin Rival de son maître

- “Que dix coupables échappent à la justice, plutôt que souffre un seul innocent.”

De William Blackstone / Commentaires sur les lois d’Angleterre

- “Serai-je sur la terre quand la justice et l'égalité régneront parmi les hommes ?”

De Pierre Leroux (1797-1871) / De l'humanité, de son principe et de son avenir

- “Droit et Justice ! La meilleure marque de maquillage qui soit au monde, résultats garantis !”

De Pierre Pelot / Le Sourire des crabes

- “La bravoure rend tout possible car elle supprime la justice et l'injustice.”

De Guy Maheux / Une sorcière dans mon grain de sable

- “La perfection de la justice consiste à aimer beaucoup les choses grandes, et peu les petites.”

De Chevalier de Méré / Maximes, sentences et réflexions morales et politiques

- “Il suffit d'ajouter "militaire" à un mot pour lui faire perdre sa signification. Ainsi la justice militaire n'est pas la justice, la musique militaire n'est pas la musique.”

De Georges Clemenceau

- “On fait toujours semblant de confondre les juges avec la justice, comme les prêtres avec Dieu. C'est ainsi qu'on habitue les hommes à se défier de la justice et de Dieu.”

De Alphonse Karr

- “Trop longtemps, le contrat social s'est inspiré d'un Dieu sans justice ; il est temps qu'il s'inspire d'une justice sans Dieu.”

De Sébastien Faure / Douze preuves de l'inexistence de Dieu

- “Ce n'est jamais la Justice qui rend la justice, ce sont des juges, c'est-à-dire des hommes et des femmes susceptibles, comme tout autre de commettre des erreurs.”

De Lionel Jospin / Le temps de répondre

- “Les actes de Dieu qui paraissent injustes à l'homme sont probablement ceux qui sont les plus justes. L'homme ne peut comprendre la justice parce qu'il est lui-même trop peu capable de justice.”

De Roch Carrier / De l'amour dans la ferraille

“Au volant, n'importe qui devient un chef, soucieux d'imposer la justice, sa justice, aux autres conducteurs... Les complexes se défoulent, les fantasmes se rentrent dedans à cent à l'heure.”

De Jean Yanne / L'apocalypse est pour demain

- “S'il n'y avait pas d'injustice, on ignorerait jusqu'au nom de la justice.”

De Héraclite d'Ephèse

- “Et le pouvoir terrestre est plus semblable à celui de Dieu quand la clémence adoucit la justice.”

  De William Shakespeare / Le marchand de Venise

- “Si l'homme échoue à concilier la justice et la liberté, alors il échoue à tout.”

  De Albert Camus / Carnets

- “La justice n'est pas qu'une notion abstraite mais un besoin qui ne peut pas attendre demain.”

  De Francisco Sionil José

- “La justice n'est jamais aussi brutale que lorsque le peuple l'exerce lui-même.”

  De Hervé Biron / Poudre d'or

- “La justice c'est ce ciment si solide qu'il laisse passer l'eau.”

  De Delphine Lamotte

- “Les révolutions n’ont pas besoin de justification puisqu’elles sont les coups de foudre de la justice.”

  De Henri Jeanson

- “Qui veut la justice entre les hommes, doit vouloir pour eux, ce qu’il désire pour lui.”

  De Hazrat Ali

- “Ce qu'il y a de plus horrible au monde, c'est la justice séparée de la charité. ”

  De François Mauriac / L'affaire Favre-Bulle

- “Punissez-vous vous-même, afin que la justice de Dieu qui est plus grand, vos fautes ne punisse.”

  De Pierre de Ronsard / Discours

- “On court le risque du dégoût quand on voit comment se préparent l'administration, la justice et la cuisine.”
De Chamfort
- “Le glaive de la Justice frappe parfois les innocents, mais le glaive de l'Histoire frappe toujours les faibles.”
De Mustapha Kemal
- “Si vous faites bonne justice, vous offensez les hommes ; si vous la faites mauvaise, vous offensez Dieu.”
De Guillaume Bouchet / Les Serées
- “Ce n'est pas la justice qui est sans miséricorde, c'est l'amour.”
De Henri Lacordaire / Pensées

“Si l'homme échoue à concilier la justice et la liberté, alors il échoue à tout.”

De Albert Camus / Carnets
- “La justice est l'amour guidé par la lumière.”

De Sully Prudhomme / La justice
- “Un jugement trop prompt est souvent sans justice.”

De Voltaire / Catalina
- “La justice est une si belle chose, qu’on ne saurait trop cher l’acheter.”

De Alain-René Lesage / Crispin Rival de son maître
- “Que dix coupables échappent à la justice, plutôt que souffre un seul innocent.”

De William Blackstone / Commentaires sur les lois d’Angleterre
- “S'il n'y avait pas d'injustice, on ignorerait jusqu'au nom de la justice.”

De Héraclite d'Ephèse

- “Le glaive de la justice n'a pas de fourreau.”

De Joseph de Maistre / Les soirées de Saint Petersbourg

- “La justice n'est pas qu'une notion abstraite mais un besoin qui ne peut pas attendre demain.”

De Francisco Sionil José

- “La justice est le droit du plus faible. ”

De Joseph Joubert

- “Où règne la justice, c'est à la liberté d'obéir.”

De James Montgomery / Greenland

“La justice, c'est quand on gagne le procès.”

De Samuel Johnson

- “Et le pouvoir terrestre est plus semblable à celui de Dieu quand la clémence adoucit la justice.”

De William Shakespeare / Le marchand de Venise

- “La justice, c'est l'injustice équitablement partagée.”

De Maurice Chapelan

- “Si l'homme échoue à concilier la justice et la liberté, alors il échoue à tout.”

De Albert Camus / Carnets

- “Il ne faut pas imaginer Dieu ni trop bon, ni méchant. La justice est entre l'excès de la clémence et la cruauté, ainsi que les peines finies sont entre l'impunité et les peines éternelles.”

De Denis Diderot / Pensées philosophiques

- “Il n'y a pas d'ordre véritable sans la justice ?”

  De Roger Martin du Gard / Les Thibault
- “Le bourreau porte généralement un masque : celui de la justice.”

  De Stanislaw Jerzy Lec
- “L'amour de la justice n'est pour la plupart des hommes que la crainte de souffrir l'injustice.”

  De François de La Rochefoucauld / Maximes
- “Le moyen d'acquérir la justice parfaite, c'est de s'en faire une telle habitude qu'on l'observe dans les plus petites choses, et qu'on y plie jusqu'à sa manière de penser.”

  De Montesquieu / Mes pensées
- “Les procès finissent toujours par celui de la justice.”

  De André Frossard

“Où commence le mystère finit la justice.”

De Edmund Burke

- “Lorsque les hommes sont amis, la justice n’est point nécessaire, mais quand ils sont justes, ils ont encore besoin de l’amitié.”

De Aristote

- “La justice n'est jamais aussi brutale que lorsque le peuple l'exerce lui-même.”

De Hervé Biron / Poudre d'or

- “La justice des hommes est toujours une forme de pouvoir.”

De Chamfort

- “Comme les hommes aiment la justice quand ils jugent les

crimes d'autrefois.”

De Armand Salacrou / Boulevard Durand

- “Quand l'ordre est injustice, le désordre est déjà un commencement de justice.”

De Romain Rolland / Quatorze juillet

- “La justice doit être cultivée pour elle-même.”

De Cicéron

- “La justice est la sanction des injustices établies.”

De Anatole France / Crainquebille

- “La justice sans la force est impuissante, la force sans la justice est tyrannique.”

De Blaise Pascal / Pensées sur la religion

« La vengeance est un démon. Parfois, je ne sais pas si c'est moi qui la poursuis ou elle qui me possède. » Clive Rosfield, ***Final Fantasy XVI***

« Je suis la justice ! Je défend les faibles contre ceux qui leur veulent du mal ! Ce sont eux qui s'opposent à ce dieu, qui n'ont aucune morale ! », Light Yagami, ***Death Note***.

« Les fruits sont à tous et la terre n'est à personne. », Jean-Jacques Rousseau, ***Discours sur l'origine et les fondements de l'inégalité parmi les hommes***, 1755.

« de nécessité »

« sur toutes choses et même […] sur le corps des autres »

« un loup pour l'homme »

« nous voyons le meilleur et faisons le pire » (Spinoza)

« égalité »

« équité »

« Parce qu'il connaît la vraie raison des lois et leur nécessité », Spinoza, ***Traité théologico-politique***.

« droits de l'homme »

Jusqu'à ce que le meurtre nous sépare (2023). Jens Soering a-t-il assassiné les parents de sa petite amie en 1985 ? OU était-ce elle ? Cette série documentaire aborde les mystères qui continuent d'entourer l'affaire. Le 3 avril 1985, la police se rend chez les Haysom, près de Lynchburg, en Virginie, et découvre une scène de crime épouvantable. L'enquête commence. Jens Soerins cherche à éviter l'extradition. Au procès, Elizabeth Haysom le dépeint comme le cerveau qui a froidement orchestré le meurtre de ses parents. Lors de son procès en Virginie en 1990, Jens Soering revient sur ses aveux et livre une nouvelle version de l'histoire. Elizabeth Haysom se présente ensuite à la barre. Ses deux ex-partenaires en prison, Jens se lance dans une campagne pour retrouver la liberté. Aujourd'hui, de nombreuses questions entourent encore l'affaire.

Le Procès Goldman (2023)

Le Cas Richard Jewell (2019)

Le consentement (2023)

Death Note (2003, 2006, 2017)

Thanksgiving : la semaine de l'horreur (2023)

L'Eden (2022)

Samantha Smith : la petite fille et la paix (2023) L'histoire d'une petite fille américaine, Samantha Smith, qui en pleine guerre froide en 1982, visite l'URSS afin de demander la paix avec les USA.

The Marvels (2023)

Forest Grove

Wolfenstein (Castle Wolfenstein, Beyond Castle

Wolfenstein, 3D, Spear of Destiny, Return to Castle Wolfenstein, Enemy Territory, RPG, 1-D, The New Order, The Old Blood, The New Colossus, Youngblood, Cyberpilot)

Civil War (2024)

Masters of the Air (2024) À huit kilomètres du sol et au-delà des lignes ennemies, onze hommes à l'intérieur d'un bombardier connu sous le nom de "Forteresse volante" combattent les volées de chasseurs allemands.

Final Fantasy (I,II,III,IV,V,VI,VII,VIII,IX,X,XI,XII,XIII,XIV,XV,XVI)

Slave Zero X (2024) Du haut de Megacity S1-9, le Khan souverain règne en maître sur la ville. Sous les fondations pourries de la ville, un aventurier vengeur entreprend un voyage pour l'assassiner. 5 ans avant les événements de Slave Zero, Slave Zero X fait revivre un monde où d'horribles machines vivantes, connues sous le nom d'esclaves, sont prêtes à devenir les derniers outils de guerre de la longue et sanglante histoire de l'humanité. Une bande secrète de guerriers connue sous le nom de Gardiens espère empêcher ces biomecha d'être répandus sur le monde, mais un épéiste dans leurs rangs a une idée différente : utiliser la propre arme de l'ennemi contre lui. En fusionnant avec un prototype d'unité esclave volé, Shou deviendra un Diable furieux à la poursuite d'un faux Dieu.

DETECTIVE - Stella Porta Case (2023) ***DETECTIVE : Stella Porta Case***, vous met dans la peau d'un détective qui enquête sur trois étranges disparitions. Dans tous les cas, il y a un contrat signé par le disparu, ce contrat provient d'une organisation appelée "Stella Porta". Chaque cas présente un scénario complètement différent, mais ils semblent tous être liés d'une manière ou d'une autre, en tant que détective, votre travail consiste à résoudre les cas et à trouver le lien entre eux. En tant que détective de police, vous devez atteindre la zone de crime et collecter toutes les preuves que vous voyez, ces preuves vous aideront plus tard à résoudre l'affaire.
Tout est important, détails, objets, conversations, il vous faudra être observateur pour avancer. Caractéristiques:
- Trois cas différents.
- Vous devrez marquer les preuves et les photographier.
- Une fois que vous avez la preuve, vous devez vous rendre à votre bureau et l'ordonner pour résoudre l'affaire. DETECTIVE: Stella Porta

Case, est sombre et macabre, montrant la réalité sociale contemporaine non filtrée.

« 1. Le monde est plein de dangers et de menaces. 2. Face à ces dangers et ces menaces, je suis fragile et les personnes que j'aime sont elles aussi fragiles. 3. Pour survivre ou augmenter nos chances de survie, il faut toujours faire attention et être aux aguets. 4. Ne pas le faire et se croire à l'abri en regardant ailleurs, c'est de l'inconscience. Voilà, ça c'est le credo des personnes anxieuses. Le credo, ça veut dire « je crois » en latin. Et c'est donc le nom de la prière catholique, où l'on affirme sa foi. Les personnes anxieuses ont leur foi à elles. Elles croient en la catastrophe, toujours possible. Elle croit en l'immense fragilité des humains, de leurs résolutions et de leurs constructions, comme la paix, la démocratie, la justice, la logique. Elles croient qu'il faut toujours faire attention à tout. Qui peut leur dire les yeux dans les yeux qu'elles ont tort de croire ça ? Franchement, pas moi. Moi, je ne me demande pas pourquoi il y a des gens anxieux. Je me demande plutôt comment il peut y avoir des gens qui ne le sont pas. Le monde est terrible, les humains sont fragiles. Il faut faire attention. Hélas les anxieux ont raison. Du mois jusque-là. Car le problème commence à l'étape suivante : est-ce qu'il ne faut vivre que pour faire attention ? Laisser l'anxiété guider toutes nos décisions et passer notre existence à surveiller tous les dangers bien réels qui nous peuvent arriver ? Ou bien est-ce qu'il faut respecter notre anxiété, l'écouter et agir en conséquence pour nous protéger de notre mieux ? Puis, de toutes nos forces, nous tourner vers le reste tout ce qui n'est pas menace et danger mais possibilité de bonheur et d'amitié ? Est-ce qu'il faut faire vivre en nous cette petite flamme folle qui nous donne envie de continuer à habiter et transformer cette Terre en flammes, cette Terre où il semble y avoir si peu d'amour avec tellement de bruit, tellement de violence, tellement de haine ? On dirait que c'est vrai quand on regarde les actualités. Mais non, en fait, c'est faux. C'est faux parce qu'il y a au cœur de tous les humains une quantité illimité de ressources. Et sur la durée, ça peut reculer la folie et la haine. Si nous restons pas les bras croisés, si nous faisons preive de force pour toujours arrêter le bras qui veut frapper. Si nous faisons preuve d'intelligence pour ne jamais oublier que, comme nous, presque tous les humains veulent vivre dans la paix. Si nous faisons preuve d'amour, pour aller vers ces humains de bonne volonté, leur parler, leur sourir, les aider ? Quoi ? Comment ? L'intelligence et l'amour, ça ne marchera pas face aux fanatiques ? Non. Face à eux, rien ne marche que la force. Mais ça marchera avec tous les autres, l'immensité de l'humanité. Quoi ? Comment ? L'intelligence et

l'amour, ça ne marchera pas tout de suite ? Non. Mais ça marchera à la fin. Quoi ? Comment ? Tout ça, c'est une espérance naïve ? Ah, peut-être oui... Maid vous savez ce que disait Primo Levi, rescapé d'Auschwitz ? Écoutez bien : « Je ne saurais donner de justification à cette confiance en l'avenir de l'homme qui m'habite. Il est possible qu'elle ne soit pas rationnelle. Mais le désespoir, lui, est irrationnel : il ne résout aucun problème, il ne crée même de nouveaux et il est par nature une souffrance. » Allez, on va conclure : face à l'anxiété qui peut nous étreindre, gardons-nous du désespoir. Mais que notre espérance ne reste pas les bras croisés. Qu'elle s'appuie sur la force, l'intelligence et l'amour, la force et l'intelligence pour aujourd'hui et pour demain. Et l'amour pour toujours. Comme d'habitude. », Christophe Andre

« Qu'on prenne un acte volontaire, par exemple un mensonge pernicieux, par lequel un homme introduit un certain désordre dans la société, dont on recherche d'abord les raisons déterminantes, qui lui ont donné naissance, pour juger ensuite comment il peut lui être imputé avec toutes ses conqséquences. Sous le premier point de vue, on pénètre le caractère empirique de cet homme jusque dans ses sources, que l'on recherche dans la mauvaise éducation, dans les mauvaises fréquentations, en partie aussi dans la méchanceté d'un naturel insensible à la honte, qu'on attribue en partie à la légèreté et à l'inconsidération, sans négliger les circonstances tout à fait occasionnelles qui ont pu influer. Dans tout cela, on procède comme on le fait, en général, dans la recherche de la série des causes déterminantes d'un effet naturel donné.
Or bien que l'on croie que l'action soit déterminée par là, on n'en blâme pas moins l'auteur et cela, non pas à cause de son mauvais naturel, non pas à cause des circonstances qui ont influé sur lui, et non pas même à cause de sa conduite passée ; car on suppose qu'on peut laisser tout à fait de côté ce qu'a été cette conuite et regarder la série écoulé des conditions comme non avenue, comme si l'auteur commençait absolument avec elle une série de conséquences. Ce blâme se fonde sur une loi de la raison où l'on regarde celle-ci comme une cause qui a pu et a dû déterminer autrement la conduite de l'homme, indépendamment de toutes les conditions empiriques nommées. Et on n'envisage pas la causalité de la raison, pour ainsi dire, simplement comme concomitante, mais au contraire, comme complète en soi, quand bien même les mobiles sensibles ne seraient pas du tout en sa faveur et qu'ils lui seraient tout à fait contraires ; l'action est attribuée au caractère intelligible de toutes les conditions empiriques de l'action la raison était pleinement libre, et cet acte doit être attribué au caractère

intelligible de l'auteur : il est entièrement coupable à l'instant où il ment ; par conséquent, malgré toutes les conditions empiriques de l'action la raison était pleinement libre, et cet acte doit être attribué entièrement à sa négligeance. », ***Critique de la Raison pure*** (1781), Kant

Défendre Jacob (2022) La vie d'une famille est à jamais bouleversée lorsque le fils est accusé du meutre d'un camarade de classe. Une mini-série adaptée du célèbre thriller judiciaire de William Landay, avec Chris Evans, Michelle Dockery et Jaeden Martell.

The Day Before (2023)

Butcher's Crossing (2023) Un jeune homme met fin à ses prometteuses études à l'université Harvard et part vers l'Ouest pour rejoindre un groupe de rudes chasseurs de bisons.

Finestkind (2023) Deux frères, élevés dans des mondes différents, se retrouvent à l'âge adulte au cours d'un été fatidique. Avec pour toile de fond la pêche commerciale, l'histoire prend une tournure primitive lorsque des circonstances désespérées forcent les frères à conclure un accord avec un gang de criminels de Boston. En cours de route, une jeune femme se retrouve dangereusement prise au milieu. Des sacrifices doivent être faits, et les liens entre les frères, les amis, les amants et un père et son fils sont mis à l'épreuve.

My Little Pony : Les amis c'est magique ! (2010), ***My Little Pony : Equestria Girls (2013, Rainbow Rocks, Friendship Games, La Légende de la Forêt d'Everfree, Forgotten Friendship***

Alien (Le 8ème passager, Aliens : le retour, Alien3, La réssurection, Prometheus, Covenant, Romulus)

« Sérieusement, ça date de l'Ancien Régime. La justice étant de droit divin, ceux qui l'appliquaient étaient des membres du clergé, qui plaidaient en soutane. À l'origine, la robe comptait 33 boutons, en référence à l'âge du Christ au moment de sa mort. Et depuis, ça s'est codifié, c'est devenu le signe distinctif des hommes de loi. », ***Pax Massila*** (2023)

Le Processus de Paix (2022) Quand on s'aime mais qu'on ne se supporte plus, qu'est-ce qu'on fait ? Marie et Simon sont

profondément amoureux, malgré les disputes constantes dans leur vie de couple. Pour ne pas se séparer, ils se lancent dans une aventure un peu folle : établir une liste de règles qu’ils devront suivre coûte que coûte. Ils l’appellent la charte Universelle des droits du couple.

14-14 : Centenaire de la Première Guerre mondiale, l'histoire d'une correspondante entre deux personnages de 1914 à 2014, Silène Edgar et Paul Beron. À l'aube de la Grande Guerre... Adrien et Hadrien ont treize ans et habitent tous les deux en Picardie. Ils ont les mêmes préoccupations : l'école, la famille, les filles... Une seule chose les sépare : Adrien vit en 2014 et Hadrien en 1914. Grâce à une boîte aux lettres mystérieuse, les deux adolescents vont s'échanger du courrier et devenir amis. Mais la Grande Guerre est sur le point d'éclater pour Hadrien et leur correspondance pourrait bien s'interrompre de façon dramatique...

Les Super Nanas (1998)

« Ce sont nos choix qui montrent qui nous sommes, bien plus que nos capacités. », Joanne K.Rowling

« La qualité de votre vie dépend de la qualité de vos pensées. », loi universelle

Glitter Force (2012)

Les animaux anonymes (2021) Le rapport de force entre l'homme et l'animal a changé. Dans une campagne reculée, toute rencontre avec le dominant peut devenir hostile.

« Ce n'est pas si terrible. C'est vrai, il a emporté tous les Strass au Royaume des Ombres. Et alors ? C'est là que j'irai pour sauver ma sœur. On ne peut pas oublier Candy. C'est sûr. Qu'est-ce qu'on peut faire ? Réfléchissez. On a attaqué Rascal par tous les moyens. Et il nous a ri au nez. C'est l'énergie négative qui parle. Tout de même. Tu l'as entendu. Il nous l'a dit, il a récupéré tout ce qu'il lui fallait. Vous savez ce que ça veut dire. I lva ressusciter l'Empereur Nogo. C'est vrai. Chloé a raison. On ne peut rien contre Rascal. Comment peut-on prétendre battre son maître ? Le pire, c'est qu'on l'a aidé à le ressusciter. Qu'est-ce que tu insinues ? Qu'on doit abandonner ? Si on a perdu dans ce monde, c'est que le nôtre... va suivre. Tous nos amis, nos familles... L'équipe de foot. Pas terrible comme fin heureuse. Mais... si on s'en va, qu'adviendra-t-il de Candy ? Que va-t-il lui arriver ? Je n'arrive pas à croire que tu penses à rentrer et à

l'abandonner. Personne n'a dit ça, April. Rascal aurait gagné sa fin malheureuse. On est tristes, c'est tout. Lily, on l'est toutes. Mais ça ne nous a jamais arrêtées. Qu'est-ce qui nous arrive ? Vous en avez assez fait. Je n'aime pas vous voire comme ça. Rentrez chez vous. Il n'est pas trop tard pour regagner votre monde. Et Candy, alors ? J'en suis responsable. Tu vas y arriver tout seul ? Je ne sais pas. Je n'ai pas les réponses. Je ne sais pas ce dont je suis capable, mais je dois essayer. Parce que Candy est ma petite sœur. Elle a tout ce que j'ai. Elle a besoin de moi. J'ai besoin d'elle. Rentrez chez vous. Ça va aller. Chacun fait ce qu'il doit faire. Chacun fait ce qu'il doit faire... Tu crois ? J'aimerais que ce soit aussi simple. C'était pareil pour former les Glitter Force. Il faut prendre une décision. Chacune d'entre nous doit faire un choix. Tu veux dire... rester ici pour essayer de sauver Candy au risque de... Au risque de... Ne plus jalais revoir nos maisons. Mais on risque aussi de ne jamais revoir Candy. Cette conversation prend une sacrée tournure. Vous n'avez pas beaucoup de temps. Le Royaume des Ombres apparaît à la pleine lune, et il y en a une ce soir. Vous voyez cette colline ? Au-dessus des ruines, c'est là qu'il apparaîtra. C'est là que je vais. Rejoignez-moi si vous décidez de rester. On devrait peut-être y réfléchir chacune de notre côté. Oui. Puis on décidera ensemble. Courage, les filles. Ne vous perdez pas. », Glitter Force avec Pop, ***Glitter Force*** (2012)

« Rester ou partie ? Commen décider ? Ça ne devrait pas être si difficile. J'ai la chance d'avoir autant de personnes qui comptent sur moi. Non seulement j'ai une super famille, mais j'ai aussi des amis. Plein d'amis. Et les Glitter Force. Et puis, il ya aussi Candy. À quoi je pensais ? Bien sûr que c'est difficile. », Cure Happy, ***Glitter Force*** (2012)

« Peut-être que finalement, on n'aura pas à choisir. Ben voyons... », Cure Sunny, ***Glitter Force*** (2012)

« Candy a besoin de nous. Elle a toujours été là pour nous. Va-t'en. », Reika Aoki, ***Glitter Force*** (2012)

« Rascal à la noix. Tu ne fais pas si peur que ça. », Yayoi Kise, ***Glitter Force*** (2012)

« L'équipe de foot me manque, mais Candy est ma coéquipière, seulement dans une autre sorte d'équipe. », Cure March, ***Glitter Force*** (2012)

« Allez... SI je dois vraiment choisir... Je choisis tout le monde. Je suis une super-héroïne, je dois sauver tout le monde. J'aimerais qu'on reste ensemble pour toujours. », Cury Happy, ***Glitter Force*** (2012)

« Viens dans mes bras plus très lisses à causes des cicatrices, on réparera toutes ces injustices. »

« Dis-moi où sont passés les vrais héros ? »

« J'vois la police partout, mais la justice nulle part. », Rim K

La réceptionniste Pokémon (2023) Bienvenue à l'Hôtel Pokémon, une oasis de paix où les Pokémon viennent s'amuser et se détendre.

No Offense (2023) Un court métrage d'animation 2D primé. Un groupe de caricaturistes est jugé et les membres sinistres du jury les condamnent à mort. L'un des artistes refuse d'accepter son sort. No Offense a été créé en réponse à l'attaque contre Ali Farzat, un caricaturiste syrien dont les mains ont été cassées en raison de son portrait critique de son président. Pendant que Kris Borghs écrivait, concevait et animait ce film, d'autres créateurs ont eu moins de chance : un Russe a dû fuir son pays pour avoir peint Poutine en lingerie, un dessinateur français a été jugé pour avoir insulté le pape, la Corée du Nord a menacé de faire la guerre à cause d'un Kim. Le persiflage de Jong-Un et l’attaque tragique contre Charlie Hebdo ont porté le niveau de violence contre les artistes à un niveau terrifiant. Cette animation intelligente et pleine d'esprit remet délibérément en question les limites de la liberté d'expression politique et de l'expression créative dans les sociétés du monde entier.

« Des excuses ! Toujours des excuses ! Comment voulez-vous que je puisse vous faire confiance ? Quand vous passez votre temps à inventer des excuse ? Est-ce qu'un jour vous allez-vous rentrer dans la tête qu'il y a des conséquences à vos actes, des conséquences qui souvent réagissent sur les autres comme moi. », Benson à Mordecai et Ribgy, ***Regular Show***

« Retrouver son téléphone, c'es très perturbant. Parce qu'en fait, tu ne retrouves pas ton téléphone. C'est celuis de quelqu'un d'autre. », Candice, ***Konbini***

« Ma vie ne s'arrête pas aux critiques. », Candice

Spinoza, l'homme qui a tué Dieu, J.R. Dos Santos. Amsterdam, 1640. Un homme est excommunié de la communauté juive portugaise pour avoir remis en question les Saintes Écritures. Le jeune Bento de Espinosa assite à la scène et l'épisode fait germer en lui un doute. Et si tout ce qui est écrit dans la Bible était faux ? Le soupçon va lancer Bento dans la plus grande quête intellectuelle qui soit. Qui a écrit les textes sacrés ? Qui est vraiment Dieu ? Qu'est-ce que la nature ? Toutes ces questions snt extrêmement dangereuses et le jeune Spinoza va bientôt en payer le prix. Juifs et chrétiens l'accusent d'hérésie et commencent à le persécuter... Inspiré par la vie du plus grans philosophe de tous les temps, J.R. Dos Santos nous raconte comment Spinoza a mis fi nà l'âge des ténèbres et inventé le monde moderne. Comment il est devenu... l'homme qui a tué Dieu.

L'histoire du roi qui ne voulait pas mourir, Jean Teulé. Jean aimait rire de la mort. Il se moquait de l'embarras des survivants. « Je vous préviens : je n'irai pas à votre enterrement », et il éclatait de ce rire énorme dont il avait le secret. Le 18 octobre 2022, une bactérie sournoise l'a foudroyé. Il laisse un vide, un silence, un manque insondable. Il laisse aussi la première partie du manuscrit qu'il était en train d'écrire. L'histoire de Louis XI, ce monarque singulier qui, tout en étant de ceux qui ont posé les fondations de la nation française, a commis les plus effroyables crimes qu'on puisse imaginer. Ses amis nous ont convaincus de publier ce texte inachevé. Philippe Jaenada, Enki Bilal, Dominique Gelli, Florence Cestac, François Delebecque, Philippe Druillet et Benjamin Planchon ont improvisé des textes et des images sur la dernière création de Jean Teulé.

Quand la peur gouverne tout : Wokisme, extrême gauche, extrême droite, islamisme, Carine Azzopardi. Le wokisme serait le fantasme d'une extrême droite qui panique face à l'avancée des idées progressistes. Une extrême droite coposée de bourgeois, de fascistes, de cathos, voulant sauver leur société raciste, misogyne, antiécologique et coloniale. Que faut-il en penser ? Qui croire ? Indéniablement, tous les observateurs notent un retour de la censure et du blasphème, une dénonciation de l'islamophobie, un rejet de l'universalisme, une discrimination inversée. Mêmes combats, mêmes méthodes. Ce livre, nourri d'une documentation exceptionnelle, démontre pour la première fois comment wokisme et islamisme s'utilisent l'un l'autre poru faire avancer leur stratégie

avec une même volonté : détruire les fondements de nos sociétés démocratiques. Et comment, de chaque côté de l'échiquier politique, des idéologues espèrent remporter la mise. Carine Azzopardi est journaliste. Elle exerce d'abourd sur France 3, où elle couvre les attentats du 11 septembre 2011 à New York. Le 13 novembre 2015, elle perd son compagnon, son père de ses deux filles, au Bataclan. Elle est désormais journaliste à France Télévision.

Barbenheimer Une poupée scientifique tente d'éliminer l'humanité à l'aide d'une bombre nucléaire.

Cabrini (2024) Mère Frances Xavier Cabrini était une religieuse catholique italo-américaine qui a fondé les Sœurs missionnaires du Sacré-Cœur de Jésus, un institut religieux qui a apporté un soutien à ses compatriotes italiens immigrés aux États-Unis. Cabrini, qui a vécu de 1850 à 1917, a été la première citoyenne américaine à être canonisée comme sainte par l'Église catholique, le 7 juillet 1946 par le pape Pie XII, après avoir rendu la vue à un bébé.

Escape from Germany (2024) En 1939, l'armée hitlérienne fermait les frontières et quatre-vingt-cinq missionnaires américains étaient en Allemagne pour servir leur église. La fuite de ces missionnaires de l’Allemagne nazie est l’un des événements les plus dramatiques de l’histoire de l’Église moderne.

We Harvest (2024) Un jeune nouveau chirurgien accepte un emploi dans un hôpital innovant de Las Vegas corrompu. Secoué par une tragédie personnelle et désespéré de faire ses preuves financièrement, il a hâte de bien performer. Ses nouveaux collègues l'accueillent à bras ouverts dans leur famille. Il apprend que de nombreux chirurgiens exercent une justice d'autodéfense en effectuant des opérations chirurgicales clandestines au cours desquelles ils vendent les organes de criminels. Face à cet immense potentiel financier et à cette opportunité morale, il se met à prélever des organes pour une cause qu’il estime bonne. seulement pour réaliser que son choix était en réalité un mal plus grand.

Bye Sweet Carole (2024) Au début des années 1900, la jeune Lana Benton, poussée par le gelide M. Kyn, doit affronter d'étranges créatures dans un mystérieux jardin de rêve alors qu'elle suit les dernières traces de Carole, une fille qui s'est échappée de Bunny Hall, un orphelinat pour filles du XIXe siècle.

Kraven the Hunter (2024) L'immigrant russe Sergei Kravinoff a

pour mission de prouver qu'il est le plus grand chasseur du monde.

Princesse Arete (2001) Confinée dans la tour du château par son père, la princesse Arete passe ses journées à regarder le monde derrière sa fenêtre. Parfois, elle s'enfuit. Les prétendants potentiels sont envoyés en quête pour collecter des trésors magiques afin de gagner sa main en mariage.

ECHO (2024) Les origines du personnage de Maya Lopez, dont le comportement à New York la rattrape jusque dans sa ville natale. Poursuivie par l’empire criminel de Wilson Fisk elle va devoir faire face à son passé, renouer avec ses origines amérindiennes et embrasser le sens de la famille et de la communauté...

« Quand j'étais petit, j'ai dû choisir un chemin. Ou le destin choisirait pour moi. J'ai blessé des gens. Et je vais avoir encore plus mal. », Wilson Fisk alias Kingpin, de ***Daredevil*** (2012) à ***ECHO*** (2024)

« Je demande pardon... pour que je m'apprête à faire. Sauvages. Guerres de gangs. Cette ville... ...s'effondre. », Matt Murdock alias Daredevil, de ***Daredevil*** (2012) à ***ECHO*** (2024)

« Maya... ...nous sommes les seuls à qui nous pouvons faire confiance. », Wilson Fisk alias Kingpin à Maya alias ECHO, de Hawkeye (2021) à ***ECHO*** (2024)

« Trahison. Ce n'est pas quelque chose que je peux pardonner. », Wilson Fisk alias Kingpin, ***ECHO*** (2024)

« Rien dans tout cela ne m'apporte de joie. C'est vous qui êtes responsable de ça. », Wilson Fisk alias Kingpin, ***ECHO*** (2024)

« Il est temps pour une reine. », Maya alias ECHO, ***ECHO*** (2024)

« Çame fait mal... … de devoir te tuer. », Wilson Fisk alias Kingpin à Maya alias ECHO, de Hawkeye (2021) à ***ECHO*** (2024)

« L'échec n'est pas une potion, on arrive pour dominer. », Squeezie

Lil Nas X: Long Live Montero (2024) Long Live Montero suit le rappeur, chanteur et auteur-compositeur pionnier Lil Nas X, alors qu'il entame sa toute première tournée. Ce film diaristique est un portrait intime d'un artiste naviguant entre identité, famille,

attentes et acceptation.

« Pourquoi ? Pourquoi est-ce que tu refuses d'être à moi ? Pourquoi Dieu ? Pourquoi n'es-tu pas satisfait ? Parce que tu ne crois même pas en toi. Tu as beau aller chercher la force chez les autres. Tu as beau avoir évolué parmi les hommes. La seule chose qui t'intéresse, c'est l'idée de divinité. Malgré le temps, tu n'as pas du tout évolué. Qu'est-ce que tu croyais ? Pourvoir transformer l'humanité en tirant un trais sur les sept péchés capitaux ? Laisse-moi rire ! Tout ce que je voulais, c'était devenir un être parfait. Je voulais tout savoir de ce monde. Quel mal y a-t-il à vouloir ? Quel mal y a-t-il à désirer ? Quel mal y a-t-il à espérer ? Et maintenant, dis-moi qui tu es, dis-moi qui tu es pour me dire ça ? Pour qui est-ce que tu te prends ? Je vais te le dire. Je suis ce que vous appelez le monde. Je suis l'univers, ou encore Dieu, ou encore la vérité, ou encore tout, ou encore un en fait, je suis toi. La vérité punit l'arrogance en jetant le désespoir sur ceux qui en font trop. Elle distribue des désespoirs bien pensés pour calmer toute volonté d'arrogance humaine. C'est tout cela la vérité. Donc je vais te donner aussi un peu de désespoir. Je ne veux pas y retourner ! Je ne veux pas ! Arrête ! Je ne pourrai jamais rester enfermé là-bas. Non, non, je ne veux pas ! Tu passes de l'arrogance au désespoir. Comment est-ce que j'aurais dû vivre ? Non ! Tu vas connaître la fin que tu as tant désiré. Comment est-ce que j'aurais dû vivre ? Il me semble que tu avais déjà eu la réponse à cette question. », Dieu et le démon, ***Fullmetal Alchimist : Brotherhood***

Mr Indifferent (2018) De façon inattendue, un homme qui ne se soucie de personne change d'avis lorsqu'il sauve la vie d'une vieille femme.

L'été d'avant, Lisa Gardner. Elle s'appelle Frankie Elkin. Son but est de retrouver des personnes disparues, surtour celles issues de minorités. Quand la police abandonne et que les médias n'y prêtent plus attention, c'est là qu'elle intervient.

La vie heureuse, David Foenkinos. Éric découvre Happy Life à Séoul, un lieu où les gens simulent leur enterrement pour mieux vivre. Il ramène cette méthode en France pour aider les autres. Plus tard, il croise par hasard Amélie, une ancienne connaissance.

Un hiver pour te résister : Tome 2, Morgane Moncomble. Lily, star montante du patinage artistique, veut remporter la médaille d'or au Championnat Mondial. Son nouveau partenaire, c'est Orion

Williams, son modèle de toujours. Leur quête de victoire les unira-t-elle ou les détruira-t-elle ?

De l'ombre, il surgira, Alaina Urquhuart. Un tueur en série sévit en Louisiane, défiant la Dr Wren Muller, une médecin légiste très expérimentée. Elle se sent dépassée face à ce tueur. Sa détermination sera-t-elle suffisante pour arrêter cette folie meurtrière ?

Ces prières que je fais dans le noir, Nine Gorman et Marie Alhinho. Pour ses amis, il est Jaeger, ce garçon que les filles aiment retrouver le temps d'une nuit. Pour sa famille, il est Thomas, ce fils jamais à la hauteur. Et pour June, il est Thomas Jaeger-Lynch Jr, ce meilleur ami d'enfance qu'elle a perdu.

Gloutons et Dragons (2024) Les sœurs peuvent-elles se réincarner à partir de crottes de dragon ? Laios et ses amis Marcille et Chilchuck plongent dans un donjon sans fin à la recherche de sa sœur déchue, combattant les monstres, la famine et la corruption.

Le monde après nous (2023) L'escapade d'une famille dans une luxueuse maison de location prend une tournure inquiétante lorsqu'une cyberattaque met hors service leurs appareils et que deux étrangers se présentent à leur porte.

« Le meilleur moyen de prédire l'avenir, c'est de le créer. », Peter Drucker

La Tour (2023), Guillaume Nicloux. Au cœur d’une cité, les habitants d'une tour se réveillent un matin et découvrent que leur immeuble est enveloppé d’un brouillard opaque, obstruant portes et fenêtres, une étrange matière noire qui dévore tout ce qui tente de la traverser. Pris au piège, les résidents tentent de s’organiser, mais pour assurer leur survie ils succombent peu à peu à leurs instincts les plus primitifs, jusqu’à sombrer dans l’horreur...

« Tu vois ce qu'ils font, sans même y penser. Putain, j'ai fait pareil avec vous, je sais pas trop pourquoi. On fout en l'air les autres, constamment, sans même s'en rendre compte. On fout en l'air tout ce qui vit sur terre en pensant que tout ira bien puisqu'on utilise des pailles en papier et qu'on commande le poulet fermier. Le plus tordu, c'est qu'au fond de nous, on sait qu'on ne trompe personne, que notre vie est un mensonge, une hallucination collective consentie qui nous aide à fermer les yeux sur notre abjection réelle.

Je désapprouve la plupart des choses que tu fais et dis, mais... c'est la partie du diagramme de Venn où nos cercles se chevauchent. Je suis entièrement d'accord avec toi. Mais aussi abjects que puissent être les gens, il n'empêche qu'on est tout ce qu'on a. Je ne veux pas être comme ça. Je déteste être aussi exécrable. Et je dis que je déteste les gens, mais je ferais tout pour les retrouver. », ***Le monde après nous*** (2023)

« Écoute-moi, Linda, ce que je t'ai dit tout à l'heure, ça reste vrai, encoer mille fois plus vrai, même, dit Rosamund d'un ton pressant. Chasse tout ça de ta tête. N'y pense plus. Oublie, oublie... Tu peux si tu veux. Arlena est morte et rien ne la fera revenir. Oublie tout, pense à demain. Et surtout, *tiens ta langue.* », Rosamund à Linda, ***Les vacandes d'Hercule Poirot***, Agatha Christie

« Pendant les jours qui suivirent, ma crainte des bêtes humanisées eut le sort qu'avait eu ma terreur personnelle de Moreau. Je tombai dans un état morbide profond et durable, tout l'opposé de la crainte, état qui a laissé sur mon esprit des marques indélébiles. J'avoue que je perdis toute la foi que j'avais dans l'intelligence et la raison du monde en voyant le pénible désordre qui régnait dans cette île. Un destin aveugle, un vaste mécanisme impitoyable semblait tailler et façonner les existences, et Moreau, avec sa passion pour ses recherches, Montgomery, avec sa passion la boisson, moi-même, les bêtes humanisées avc leurs instincts et leurs contraintes mentales, étions déchirés et écrasés, cruellement et inévitablement, dans l'infinie complexité de ses rouages sans cesse actifs. Mais ces aspect ne m'apparut pas du premier coup... Je crois même que j'anticipe un peut en en parlant maintenant. », H.G.Wells, ***L'île du docteur moreau***

L'Esquive (2004) Abdelkrim, dit Krimo, quinze ans, vit dans une cité HLM de la banlieue parisienne. Il partage avec sa mère, employée dans un supermarché, et son père, en prison, un grand rêve fragile : partir sur un voilier au bout du monde. En attendant, il traîne son ennui dans un quotidien banal de cité, en compagnie de son meilleur ami, Eric, et de leur bande de copains. C'est le printemps et Krimo tombe sous le charme de sa copine de classe Lydia, une pipelette vive et malicieuse...

« Les dragons, ça existe ? Non. Enfin, peut-être, mais les dragons vivent dans un autre monde. Et si jamais ils pouvaient apprendre à venir dans notre monde ? Ça, ça les rendrait plus forts. Tu dois apprendre à naviguer entre deux mondes. Comment ? En

observant. », le père de Maya à Maya, ***ECHO*** (2024)

Sleep (2023) La vie d'un jeune couple est bouleversée quand le mari devient somnambule et se transforme en quelqu'un d'autre la nuit tombée. Sa femme, submergée par la peur qu'il fasse du mal à leur nouveau-né, ne trouve alors plus le sommeil...

Devara Glimpse – Part 1 (2024) Une saga d'action épique se déroulant sur les terres côtières, qui décrit des incidents déchirants et chargés d'émotion dans la chronologie périodique, comprend également le protagoniste titulaire étant le sauveur des démunis et la peur des malfaiteurs.

Abigail (2024) Après qu'un groupe de criminels ait kidnappé la fille ballerine d'un puissant personnage de la pègre, ils se retirent dans un manoir isolé, ignorant qu'ils sont enfermés à l'intérieur sans petite fille normale.

« Je ne savais même pas ce qu'était le consentement. Il n'y a pas eu de consentemetn. Le consentement n'existe pas à 14 ans. On ne consent pas et on n'est pas excité avec un type de 40 ans à 14 ans. Ça n'existe pas. », Judith Godrèche

« À l'âge que j'avais à mes débuts dans le cinéma, personne ne m'a expliqu » que j'avais le droit de dire non. », Judith Codrèche

L'actrice et réalisatrice Judith Godrèche s'est récemment exprimée sur le réalisateur Benoit Jacquot sur les réseaux sociaux et dans des interviews, où elle dénonce l'emprise qu'avait l'homme de 40 ans sur l'adolescente qu'elle était lorsqu'elle avait 14 ans à l'époque.

« Le monde déteste le changement. C'est pourtant la première chose qui lui a permis de progresser. », Charles Kettering

« La leçon à retenir dans tout ça, c'est que quand vous êtes au plus bas, vous pouvez que remonter alors garder espoir et ne laissez personne jamais vous rabaisser, vous faire croire que vous êtes quelqu'un que vous n'êtes pas. », Illan Cto

« Ils m'attaquent, je les attaquent. », Maya alias ECHO, ***ECHO*** (2024)

« Trouvez toujours le courage de parler et l'envie de clarifier les choses. Parce que les silences pèsent comme les pierres. Et les

pierres deviennent des murs. Et les murs, enfin, séparent. », Jtmplv

De l'Un à l'Autre : Les discours sur l'altérité, de Montaigne à Grand Corps Malade. Les altérités ont ceci de paradoxal qu'il faut bien souvent les affirmer pour les dépasser. Cette leçon, c'est celle de la littérature qui nous recommande de « frotter et limer [notre] cervelle contre celle d'Autrui » (Montaigne, ***Essais***), pour voir dans l'Autre, non seulement ce qui est autre (*alter*), mais aussi ce qui est moi (*ego*), pour apprivoiser les différences et apprendre à vivre ensemble. Invitations à penser notre rapport à l'Autre, recourant à des stratégies argumentatives diverses, les textes de cette anthologie sont autant de supports de choix pour comprendre les péoques passées et le temps présent.

Indiana Jones et le Cercle Ancien (2024) Découvrez l'un des plus grands mystères de l'histoire dans Indiana Jones et le Grand Cercle, une aventure solo à la première personne se déroulant entre les événements des ***Aventuriers de l'arche perdue*** et de ***La Dernière Croisade***.

« Mais quand tu prends une patate dans la tête... Série donc B. Et avec des mitaines. T'as eu 4. Certes ! T'auras toujours la même tête comme ça ! Et à l'hôpital, ça ne sera pas pareil ! La réalité c'est autre chose ! », Ceric Doumbe

Between Lines, court métrage d'animation créé par une équipe entièrement féminine qui parle de l'expérience marquante du harcèlement des écolières et du rétablissement qui s'ensuit. Le récit suit le parcours d’une jeune femme alors qu’elle navigue entre l’isolement, l’exclusion et l’anxiété. Du traumatisme naît un sentiment de guérison et de connexion.

« Nous sommes les cinq muses, déesses des arts et proclamatrices de héros ! », ***Hercule*** (1997)

Mediterranea Inferno PS4 & PS5 (2024) Quoi de mieux qu’une retraite estivale dans le sud de l’Italie ? Voyagez avec Claudio, Andrea et Mida tandis qu’ils tentent de se remettre du traumatisme collectif de la pandémie de 2020.
Trois jeunes hommes, la vingtaine, reprennent contact après deux ans d’isolement. Ils cherchent à raviver leur amitié, un lien exceptionnel qui faisait d’eux un trio à part, une force mythologique qui allait au-delà de la somme de ses parties… Enfin c’est ce qu’ils pensaient. En choisissant leurs activités, vous découvrirez leurs

angoisses et leurs obsessions, avant que leurs attentes déçues ne dévoilent leur soif de vengeance. Farniente au bord de la piscine, soirée torride en discothèque ou même visite morbide au cimetière local, c’est vous qui déciderez du programme de ces vacances. Mais quel que soit votre choix, quelque chose ou quelqu’un vous y attendra pour vous offrir un voyage supplémentaire dans les recoins ésotériques de la conscience.

Buried Alive: Breathless Rescue (2024) Attention, âme courageuse ! Êtes-vous prêt à entreprendre une aventure à vous glacer le sang ? Faites l'expérience du test ultime de l'intelligence, du courage et de la détermination dans ce jeu palpitant. Votre mission : échapper à l'étreinte suffocante du cercueil et trouver votre voie vers la liberté !
▪ Découvrez les Secrets : Réveillez-vous dans une crypte désolée, enveloppée de ténèbres. Trouvez une vieille batte ensanglantée et une note cryptique vous invitant à découvrir les mystères.
▪ Explorez et Déterrez : Plongez dans les profondeurs glaciales, cherchez partout, résolvez des énigmes et trouvez des indices cachés menant à la sortie. Méfiez-vous des dangers qui guettent.
▪ Testez votre Ingéniosité : La survie dépend de la pensée rapide, de la résolution d'énigmes complexes, du déchiffrage des énigmes et du déverrouillage des passages cachés.
▪ Découvrez un Conte Sombre : Aventurez-vous plus profondément et découvrez un récit hanté de désespoir. Apprenez l'histoire de la batte et de la note, et révélez des secrets glaçants.
▪ Échappez ou Succombez : Les décisions déterminent votre destin. Conquérir vos peurs, échapper à l'emprise de la crypte ou succomber à l'obscurité dévorante. Le temps est compté.
Affrontez vos peurs, mettez votre intelligence à l'épreuve, battez-vous pour survivre. Parviendrez-vous à sortir du tombeau et à voir la lumière du jour à nouveau ? La crypte vous appelle !

« Vous n'êtes pas mes adversaires. Je n'ai aucun ennemi. », Thorfinn, ***Vinland Saga***

« Arrachez-vous à vos peurs, osez être tout ce que vous êtes, devenez un pluriel singulier ; et expatriez-vous dans ce pays du désir roi qui annonce un âge d'or à venir ! », Hippolyte Le Play, ***Les Coloriés*** de Alexandre Jardin

« Dis-toi une chose, amigo. Il y a une yin pour chaque yang. Si le mal existe, bien mal sera là pour le contrer. Il m'a fallut de longues années pour trouver ma voie. Et il est peut-être temps de trouver la

tienne. », Metro Man à Megamind, ***Megamind*** (2010)

« Il n'y a pas plus grande trahison que l'infidélité à soi-même. »

Opération Napoléon (2023). D'après l'ouvrage de l'islandais Arnaldur Indriðason. Une jeune avocate islandaise se voit accusée d'un meurtre qu'elle n'a pas commis. Sa seule chance de survie réside dans la découverte du secret que contient un ancien avion allemand de la Seconde Guerre mondiale, récemment découvert sur le plus grand glacier d'Islande.

« Tu veux pas voir ce que j'ai vu, moi non plus mais c'est trop tard... », Zola

« Créatifs et inventeurs, grands artistes. Grands féministes, grands de gueule, grand de cœur mais surtout grands râleurs. Grandiloquent parfois, la fleur au fusil et le mors au dents mais romantique comme un apollinaire de 20 ans. Élégant comme aucun autre, parés du plus bel apparat. Sapés trop stylé et défiler au Grand Palais. Mais usrotut prêts à défiler pour l'égalité, à déclarer des droits pour tous les hommes, pour toutes les femmes et pour nos mouflets. Humaniste jusqu'au bout des ongles, humain jusqu'au fond des triples. Des cigales sur la langue, de l'océan sur les lèvres, ud maroilles dans la bouche de la choucroute sous la dent. On vibre, on pleure, on rit. Des six coins du pays on respire le même vent. Pessimistes souvent. Face à l'adversité comme face à l'adversaire. A tort pourtant, suffit de regarder en arrière, supporters de la terre, amoureux de l'environnement, de nos fôrets, de nos plaines de nos mères. Bleu blanc rouge mais chaque jour plus vert. On n'est pas statique, on est progressiste. On ne va pas se refaire, on est parfois en retard. Mais on n'est pas un retardataire, on est avant-gardiste. On n'est pas coincé, on a un humour hors pair. On n'est pas de mauvaise foi on est juste un peu paradoxal. On n'est pas carré on est hexagonal. », ***SNCF***

Monkey Man (2024) Un jeune homme anonyme lance une campagne de vengeance contre les dirigeants corrompus qui ont assassiné sa mère et continue de victimiser systématiquement les pauvres et les impuissants.

The Ministry of Ungentlemanly Warfare (2024) L'armée britannique recrute un petit groupe de soldats hautement qualifiés pour attaquer les forces nazies derrière les lignes ennemies pendant la Seconde Guerre mondiale.

Longlegs (2024) L'agent du FBI Lee Harker est affecté à une affaire de tueur en série non résolue qui prend une tournure inattendue, révélant des preuves de l'occultisme. Harker découvre un lien personnel avec le tueur et doit l'arrêter avant qu'il ne frappe à nouveau.

Road House (2024) Un ancien combattant des poids moyens de l'UFC finit par travailler dans un bar tapageur des Florida Keys où les choses ne sont pas ce qu'elles paraissent. Un remake de la version de Patrick Swayze de 1989 qui s'est déroulée à Jasper, Missouri et mettait en vedette Sam Elliot et Ben Gazara.

Cat Person (2024) Lorsque Margot, une étudiante en deuxième année d'université, sort avec Robert, son aîné, elle découvre que IRL Robert n'est pas à la hauteur du Robert avec qui elle flirte par SMS. Une exploration pointue des horreurs des rencontres.

Tarot (2024) Lorsqu'un groupe d'amis viole imprudemment la règle sacrée des lectures du Tarot, ils libèrent sans le savoir un mal indicible piégé dans les cartes maudites. Un à un, ils se retrouvent face au destin et se lancent dans une course contre la mort.

The Second Best Hospital in the Galaxy (2024) Les deux chirurgiennes extraterrestres (et meilleures amies) Sleech et Klak, s'occupent des cas les plus difficiles de la galaxie.

« Les plus grandes âmes sont capables des plus grands vices aussi bien que des plus grandes vertus. », Descartes

Femmes de dictateur, Diane Ducret. Elles s'appellent Inessa, Clara, Nadia, Magda... Ils s'appellent Lénine, Mussolini, Staline, Hitler... Ils les violentent et les adultent, mais se tournent invariablement vers elles. Épouses, compagnes, égéries, admiratrices, elles sont en commun d'être à la fois triomphantes, trompées et sacrifiées. À leurs hommes cruels, violents et tyranniques, elles font croire qu'ils sont beaux, charmeurs, tout-puissant. Car la sexualité est l'un des ressorts du pouvoir absolu. Diane Ducret raconte par le menu les rencontres, les stratégies de séduction, les rapports amoureux, l'intervention de la politique et les destinées des femmes qui ont croisé le chemin et sont passées par le lit des dictateurs.

« Quand on se sent en situation d'échec dans sa vie, on est à la

merci des cybermondes qui donnent l'illusion de réussite. », ***The Big Bang Theory*** (2007)

« Tu mérites un amour décoiffant, qui te pousse à te lever rapidement le matin, et qui éloigne tous ces démons qui ne te laissent pas dormir. Tu mérites un amour qui te fasse te sentir en sécurité, capable de décrocher la lune lorsqu'il marche à tes côtés, qui pense que tes bras sont parfaits pour sa peau. Tu mérites un amour qui veuille danser avec toi, qui trouve le paradis chaque fois qu'il regarde dans tes yeux, qui ne s'ennuie jamais de lire tes expression. Tu mérites un amour qui t'écoute quand tu chantes, qui te soutien lorsque tu es ridicule, qui respecte ta liberté, qui t'accompagne dans ton vol, qui n'a pas peur de tomber. Tu mérites un amour qui balayera les mensonges et t'apportera le rêve, le café et la poésie. », Frida Kahlo

La fille du roi des marais (2023) Une femme cherche à se venger de l'homme qui a enlevé sa mère.

Love, rosie (2023), Winnie LV

Furie (2024) Une plongée dans le monde criminel de Paris, où Lyna rencontre l'énigmatique et brutal Furie, le patron de ce milieu dangereux.

Nudes (2024) Une émission pour adolescents sur les fuites de nus où trois adolescents, Victor, Sofia et Ada - chacun à sa manière - sont au milieu d'une crise de vie et forcés de gérer la situation pour reprendre le contrôle de leur propre vie.

Copycat (2024) Un jeu d'aventure sain et narratif sur le rejet, l'appartenance et la véritable signification du foyer. Il suit l'histoire d'un chat de refuge nouvellement adopté qui devient la victime d'un plan élaboré lorsqu'un imitateur errant et jaloux lui vole sa place au sein de la famille.

Metro Awakening VR (2024)

SILENT HILL : The Short Message (2024) Après avoir reçu des messages de son amie Maya, Anita se retrouve face à un immeuble délabré, tristement célèbre pour les suicides dont il aurait été le théâtre. Une fois à l'intérieur, Anita perd rapidement ses repères alors qu'elle se trouve confrontée à des lieux étranges et surnaturels, hantés par un monstre difforme. Le message de Maya

était pourtant clair : « tu ne bouges pas tant que tu ne l'as pas trouvé ». Mais que cherche exactement Anita ?

« L'anxiété c'est comme le carburant d'une fusée parce que vous ne pouvez pas vous empêcher de sortir du lit et de faire des choses, faire des choses, faire des choses parce que vous avez toute cette énergie en vous. Et c'est vraiment un cadeau. », Emma Stone

Minecraft (2009 et 2025)

Wii Play (2006)

Full Circle (2023) Une enquête sur un enlèvement raté met au jour des secrets de longue date qui relient de multiples personnages et cultures dans la ville de New York d'aujourd'hui.

Don't Fear The Repear (2023)

La Nuit d'Orion (2024) Orion a peur de tout et surtout de l'obscurité. Bientôt, l'incarnation du noir " Dark " entraîne Orion dans un tour du monde pour lui prouver qu'il n'y a rien à craindre de la nuit.

The Inquisitor (2024) Jésus n'est pas mort sur la croix, il en est descendu et s'est vengé de tous les non-croyants. 1 500 ans plus tard, une armée d'inquisiteurs fait respecter la foi par la force. Dans cette aventure fantastique sombre, incarnez l'inquisiteur Mordimer Madderdin pour résoudre des enquêtes complexes et faire la lumière sur d'effroyables secrets. The Inquisitor est un jeu narratif d'aventure fantastique sombre entremêlé d'action où vous serez confronté à des choix moraux difficiles. Le jeu se déroule dans une version alternative (et religieuse) de la réalité. Il s'inspire d'Inquisitor, la série de livres à succès de Jacek Piekara. Cloué sur la croix, à l'article de la mort, Jésus est consumé par la rage. Il parvient à se libérer et se venge violemment de tous les non-croyants. Des siècles plus tard, une armée d'inquisiteurs fanatiques fait respecter la foi dans cette église sanguinaire.
Vous incarnez Mordimer Madderdin, un inquisiteur au service de Dieu envoyé à Koenigstein, une ville tourmentée par les mystères et les péchés. Résolvez les différentes affaires et les crimes des pécheurs tout en faisant la lumière sur le Mal issu d'un autre royaume qui cherche à pénétrer le monde des vivants. Devenez juge, jury et bourreau sacré : le rôle d'inquisiteur consiste à faire respecter l'ordre et la foi en Dieu. Cependant, le monde regorge de

pécheurs qui se sont écartés du droit chemin. Décidez du sort des accusés dans différentes affaires et missions narratives. Dans ce monde, cela fait bien longtemps que le droit chemin n'est plus synonyme de moralité. Ferez-vous preuve de clémence ou appliquerez-vous la Sainte Loi à la lettre ? Un récit non linéaire à la moralité ternie : plongez dans une histoire sombre et cruelle axée sur une religion prêchant la vengeance et la violence. De multiples branches narratives viendront tester votre sens de la moralité. Choisissez votre voie, décidez du type d'inquisiteur que vous voulez être (clément ou vengeur) et découvrez l'empreinte que vous laisserez sur ce monde. Menez l'enquête : Mordimer dispose de compétences et d'aptitudes uniques qui lui permettent de résoudre les crimes et mystères qui plongent Koenigstein dans la tourmente. Traquez les suspects et interrogez-les. Faites la lumière sur la ville et ses habitants. Assemblez les preuves et rendez votre jugement final.
Plongez dans le non-monde : utilisez l'aptitude secrète de Mordimer pour plonger dans le mystérieux non-monde et découvrir les secrets que les suspects cachent au plus profond de leur âme. Mais prenez garde, car les forces ténébreuses qui règnent dans ce royaume feront tout leur possible pour vous en empêcher. Des interrogatoires persuasifs : en l'an 1500, la justice reste cruelle. En tant qu'inquisiteur, vous avez carte blanche et pouvez utiliser les méthodes et outils de votre choix pour persuader les suspects de dire « la vérité ». À vous de décider si vous voulez pratiquer ces interrogatoires facultatifs qui remontent à l'époque de la véritable inquisition et, si oui, avec quelle force. Laissez parler votre épée : parfois, il faut se résoudre à couper des langues pour les délier. Le système complet de combat à l'épée vous permettra d'user de la force, ou vous y forcera. Maîtrisez bien votre lame, guettez les ouvertures et tirez profit des points faibles de l'ennemi.

Sparkshorts : soi-même, (2024) Une marionnette de bois cherche à tout prix être acceptée par ses pairs. Son désir de trouver sa place va la conduire sur un chemin dangereux.

« On ne vieillit pas quand on prend de l'âge... On vieilli quand on arrête de rire ! », Les éclaireuses

Épicurieux : Le Goût du savoir avec Jamy

« Ça peut arrivez. Vérifiez. », Orion, ***La Nuit d'Orion*** (2024)

Madagascar adopte une loi pour imposer la castration « chimique

ou chirurgicale » des violeurs d'enfants. Le texte prévoit, selon l'amendement consulté par l'AFP : une peine de castration chirurgicale « à l'encontre des auteurs de viol commis sur un enfant de moins de 10 ans ». Une castration « chimique ou chirurgicale » contre les violeurs d'enfants âgés entre 10 et 13 ans. Une castration chimique pour les violeurs de mineurs entre 13 et 18 ans. Amnesty International considère que la castration chimique ou chirurgicale « constitue un traitement cruel, inhumain et dégradant » contraite aux droits humains, et appelle Antananarivo à abroger ce texte. Selon l'ONG, la mesure « ne résoudra pas » la question des viols d'enfants. Le texte a été adopté début février par l'Assemblée nationale puis mercredi par le sénat et doit encore être validé par la haute cour consitutionnelle (HCC) avant que le président Andry Rajoelina ne le promulgue., Konbini

« Amen, je vous le dis : chaque fois que vous l'avez fait à l'un des plus petits de mes frères, c'est à moi que vous l'avez fait. », Mat:25,40

<u>Divination</u>, Piégée dans une pièce remplie d'écrans, une paire de mains prédit l'avenir. Le client pose une question, tire des runes et ces mains lui révèlent ce qui l'attend dans le petit monde où il vit, une ville en proie à l'incertitude et au doute, à la violence et à l'obsession. À une époque où la vie n'est plus qu'un terrible fardeau, des gens désespérés viennent chercher des réponses auprès de vous. Vous incarnez un énigmatique voyant qui utilise des runes anciennes pour prédire l'avenir dans une métropole cyberpunk dominée par la technologie. Écoutez vos clients, puis disposez les runes qu'ils ont tirées pour décider des réponses à leur donner. Bonnes ou mauvaises, ces réponses ont le pouvoir d'influencer le destin des humains et des robots, de changer l'issue de cette histoire, de semer la mort ou d'aider vos clients à l'éviter. Les décisions et leurs conséquences ne sont jamais toutes blanches ou toutes noires, d'où l'importance de votre intuition de voyant pour mettre fin à la folie qui s'est emparée de la population désespérée.

<u>Zoochosis : Rescue The Animals</u> (2024). Zoochosis est un jeu de simulation d'horreur avec caméra piéton. Vous êtes gardien de zoo de nuit. Identifiez les animaux mutants infectés, fabriquez un vaccin et guérissez-les. Allez-vous tous les sauver et survivre ? C'est votre premier poste en tant que gardien de zoo de nuit. Vous découvrez que certains animaux sont infectés et se transforment en mutants. Sauvez-les et sauvez-vous vous-même. Percez le mystère du zoo. Faites des choix judicieux car ils détermineront votre fin.

Black Myth : Wukong (2024) Black Myth: Wukong est un jeu de rôle et d'action inspiré de la mythologie chinoise. Vous y incarnerez le Prédestiné et prendrez part à une épopée merveilleuse au cours de laquelle vous devrez affronter maints périls pour découvrir la sombre vérité d'une légende glorieuse.

Why is everyone better than me?, SkyeWei

REVEIL (2024) Vous ouvrez les yeux. Vous vous sentez désorienté. Vous avez mal à la tête. Tout ce qui vous entoure vous semble étrange, et pourtant familier. Martha, votre épouse, ainsi que votre fille Dorie, ne semblent plus là. Pour quelle raison ? À la recherche de réponses, vous explorez votre environnement et votre mémoire parcellaire. Au cours de ces recherches, vous vous heurtez à des énigmes surprenantes, que vous devez résoudre pour progresser. Qu'a-t-il bien pu se passer la nuit précédente ? Pourquoi êtes-vous assailli par des réminiscences de votre travail de charpentier au sein d'une troupe de cirque ? Tout devient de plus en plus bizarre. Les frontières entre la réalité, vos souvenirs et votre imagination semblent s'estomper et vous réalisez qu'il est trop tard pour reculer. Vous devez aller au bout de cette histoire, quel qu'en soit le coût... « Tout sentiment de sécurité est illusoire. L'histoire n'est pas terminée... »

ENVIRONNEMENT
REVEIL vous plongera dans un monde où chaque détail a été conçu avec soin, et où la frontière entre illusion et réalité se trouble. Les environnements riches et détaillés s'inspirent avec minutie de l'univers des cirques des années 60, se teintant de surréalisme au fur et à mesure de votre progression vers une terrible vérité. Plongez dans l'esprit fracturé de Walter Thompson : Plus vous en apprendrez sur son passé, plus tout deviendra sombre, mystérieux, énigmatique... Face à un maelström d'impressions trompeuses, de souvenirs contradictoires et de visions inquiétantes, vous n'aurez d'autre choix que d'aller sans cesse plus loin, dans l'espoir de trouver les réponses aux questions qui vous obsèdent, même quand cet espoir semble s'amenuiser de jours en jours. La seule chose qui vous fasse tenir le coup, c'est la nécessité de retrouver Martha et Dorie. Cherchez les indices qu'elles ont laissés, gardez l'œil ouvert et... ne sombrez pas la folie.

CARACTÉRISTIQUES
— Une expérience psychologique intense qui vous fera tout

remettre en question.
— Cinq actes se déroulant des environnements différents, élaborés avec un grand soin du détail.
— Une expérience narrative à la première personne qui propose :
— Des énigmes et casse-têtes variés.
— Une expérience visuelle superbe et immersive #madewithunity
— Un récit complexe abordant des éléments psychédéliques, introspectifs et perturbants.
— Des décors, affiches et éléments narratifs évoquant le cirque des années 60.

Level One (2024) ***Level Zero*** est un survival horror asymétrique en JcJ. Quatre scientifiques doivent réparer un système électrique pour échapper aux créatures qui les traquent en maniant la télépathie, les embuscades et l’électricité.

Nous sommes en l’an 2058. Une expédition spatiale voit un groupe de chercheurs de l'entreprise New Horizons partir explorer l’univers. Au terme d’un voyage éprouvant, ils se posent sur la planète Turion, loin de se douter de la catastrophe qui les attend…

ÉQUIPE DE SCIENTIFIQUES

La lumière est l’arme suprême
En tant que scientifique, maniez la lumière face aux créatures. Utilisez les objets et l’éclairage simulé pour les repousser et gagner du temps.

Collaborez pour gagner
Coopérez, validez vos objectifs et fuyez. Votre réussite dépend de la précision de vos tirs, de vos réflexes et de votre coordination. Avertissez vos coéquipiers en cas de danger, aidez-les à terminer les objectifs et repoussez l’ennemi pour rester en vie.

Gérez vos consommables judicieusement
Vos ressources sont limitées et vous devrez faire des choix : utiliserez-vous votre fusée de détresse pour vous éclairer ou comme arme ? Fouillez les réserves de la station pour trouver du butin et aider vos coéquipiers.

Débloquez des avantages et personnalisez votre personnage
Chaque partie permet de gagner des PV et de la monnaie de jeu. Faites les bons choix car vous perdrez vos avantages en cas d’élimination de votre équipe. Personnalisez votre personnage avec

des skins et des éléments d’apparence !

Placez des pièges pour vous défendre
Les scientifiques peuvent déployer un projecteur à capteur de mouvement, tandis que les créatures placent des nids de monstres aux airs de facehuggers qu’aucun humain ne voudrait croiser.

Vie après la mort
Réapparaissez sous forme de drone pour guider votre équipe à travers les corridors, suivre les monstres à l’aide de rayons laser, apporter les objets trouvés à vos coéquipiers et donner l’alerte en cas de danger !

ÉQUIPE DE CRÉATURES

Piégez et tuez les survivants dans le noir
Traversez furtivement les conduits d’aération et désactivez les sources de lumière en maniant la télépathie et les impulsions électromagnétiques. Suivez vos proies humaines et attaquez-les lorsque l’obscurité s’abat sur le jeu. La nuit peut tomber à tout moment et inverser le cours de la partie !

Capacités passives
Détectez le pouls des survivants à travers les murs et attaquez-les par surprise.

Diverses compétences et tactiques
Coordonnez-vous pour semer le chaos chez les survivants. Préparez le lieu et le moment de vos attaques pour fondre sur les survivants par surprise. Hurlez pour les déstabiliser avant de les attaquer.

Utilisez les coupures de courant à votre avantage
En tant que monstre, vous voyez parfaitement dans le noir. Lorsque l’obscurité s’abat brusquement, vous êtes sur votre territoire et c’est vous qui tirez les ficelles : aucun humain ne peut vous échapper.
• La lumière est l'arme suprême
• Collaborez tactiquement en équipe
• Débloquez des avantages et skins
• Piégez et terrifiez les humains
• Maniez la télépathie et les pièges
• Des cartes au gameplay unique

Sunny Café (2024) Un après-midi d’été, alors qu’un orage fait rage, les clochettes de la porte du café tintent. Un garçon reprend ses esprits en voyant une jeune fille entrer, trempée jusqu’aux os. Sunny Café vous fera vivre des rencontres fortuites, des échanges passionnants et des séparations. Il s’agit d’un jeu d’aventure et d’échanges amoureux dans lequel les connaissances sur le café taïwanais servent de catalyseur au cycle d’interactions et sont le reflet de la vie en général. Rejoignez un groupe d’étudiants taïwanais et profitez d’un visual novel imprégné de la culture, des coutumes et des idéaux locaux. Apprenez à préparer une tasse de café parfaite en sélectionnant les grains, en les moulant, en choisissant un filtre et en faisant subtilement infuser votre breuvage. Sélectionnez des objets dans le café pour acquérir des connaissances essentielles supplémentaires. Explorez les multiples fins possibles qu’engendrent vos conversations avec les gens que vous rencontrez dans ce cadre agréable, et qui sait, une idylle naissante se transformera peut-être en véritable histoire d’amour !

SAND LAND (2024) Explorez un monde désertique où les humains, comme les démons, subissent les conséquences d'une pénurie d'eau extrême : SAND LAND. Rencontrez le prince des démons, Beelzebub, Thief, son chaperon, et l'intrépide shérif Rao, et suivez cette équipe bigarrée pour une extraordinaire aventure à la recherche de la source légendaire, dissimulée dans le désert.

Dans cet action RPG, les joueurs retrouveront un monde nostalgique et chaleureux créé par Akira Toriyama, où vous devenez le personnage principal en incarnant Beelzebub. Apprenez à contrôler ses pouvoirs, menez votre petite troupe de héros bigarrés et explorez le monde légendaire de SAND LAND. Naviguez les nombreux dangers qui le peuplent, entre les bandits, la faune locale féroce et l'armée royale, atteindre la source légendaire ne sera pas de tout repos ! Utilisez votre doigté et votre imagination pour assembler des chars et d'autres véhicules qui vous aideront à parcourir ces immenses contrées, tout en profitant d'un vaste éventail de combinaisons de pièces.

DES VÉHICULES DÉPASSANT VOTRE IMAGINATION
Débloquez des véhicules et faites-les monter de niveau grâce à diverses pièces mécaniques, y compris des armes, moteurs et suspensions. Concevez et pilotez de nombreux véhicules dont des chars de combat aux canons surpuissants, des motos capables de filer à travers le désert et même des robots sauteurs qui bondissent par-delà les rivières pour vous aider à explorer chaque recoin du

continent.

DEVENEZ LE SAUVEUR DONT LE MONDE A BESOIN
Développez votre base d'opérations dans la ville de Spino et tissez des liens avec ses habitants. Admirez la ville grandir et ses capacités s'étoffer alors que vous guidez les exilés du désert jusqu'à Spino. Accédez à leurs requêtes et leurs souhaits pour débloquer des matériaux utiles et de nouvelles fonctionnalités en ville.

PARTEZ À L'AVENTURE AU DELÀ DES DUNES
Voyagez à travers SAND LAND et ses canyons, dévoilez ses intrigants secrets et surpassez tous les obstacles pour trouver la porte d'entrée vers un monde inconnu.

La Cognition. Plonge dans les méandres de l’esprit humain et découvre comment nos processus de pensée influencent notre comportement et nos décisions quotidiennes.

Ainsi Parlait Zarathoustra, Nietzsche. Une œuvre philosophique puissante qui t’invite à explorer des concepts profonds sur l’existence et la volonté de puissance.

Pré-suasion. Apprends comment le moment précédant une communication est tout aussi crucial que le message lui-même pour persuader et influencer.

Why We Do What We Do. Une exploration fascinante des motivations sous-adjacentes à nos actions, cet ouvrage offre des insights sur les forces psychologiques qui nous poussent à agir.

LOOK BACK (2021) Fujino, adolescente surdouée, a une confiance absolue en son talent. Kyômoto, elle, se terre dans sa chambre et pratique sans relâche. Deux jeunes filles d'une même ville de province, qu'une passion fervente pour le dessin va rapprocher et unir par un lien indéfectible…

L’Homme aux milles visages (2024) Il s’appelle Alexandre, Ricardo ou Daniel. Il se dit chirurgien ou ingénieur, argentin ou brésilien. Il vit avec quatre femmes en même temps, adaptant à chacune son récit et même ses traits de caractère. Enquête à la première personne, avec l’aide d’un détective privé, sur un imposteur aux mille vies imaginaires.

Il reste encore demain (2024) Mariée à Ivano, Delia (Paola

Cortellesi), mère de trois enfants, vit à Rome dans la seconde moitié des années 40. La ville est alors partagée entre l'espoir né de la Libération et les difficultés matérielles engendrées par la guerre qui vient à peine de s'achever. Face à son mari autoritaire et violent, Delia ne trouve du réconfort qu'auprès de son amie Marisa avec qui elle partage des moments de légèreté et des confidences intimes. Leur routine morose prend fin au printemps, lorsque toute la famille en émoi s'apprête à célébrer les fiançailles imminentes de leur fille aînée, Marcella. Mais l'arrivée d'une lettre mystérieuse va tout bouleverser et pousser Delia à trouver le courage d'imaginer un avenir meilleur, et pas seulement pour elle-même. Ce film, dont la carrière a débuté au Festival de Rome, est aujourd'hui devenu un phénomène en Italie.

Une vie (2024) Prague, 1938. Alors que la ville est sur le point de tomber aux mains des nazis, un banquier londonien va tout mettre en œuvre pour sauver des centaines d'enfants promis à une mort certaine dans les camps de concentration. Au péril de sa vie, Nicholas Winton va organiser des convois vers l'Angleterre, où 669 enfants juifs trouveront refuge. Cette histoire vraie, restée méconnue pendant des décennies, est dévoilée au monde entier lorsqu'en 1988, une émission britannique invite Nicholas à témoigner. Celui-ci ne se doute pas que dans le public se trouvent les enfants – désormais adultes – qui ont survécu grâce à lui…

Sky Dome 2123 (2024) 2123. Dans un futur où la sécheresse a ravagé la Terre, l'humanité est contrainte de sacrifier une partie de la population : toute personne de plus de 50 ans sera transformée en arbre. La société est régie par des règles impitoyables. Le jour où Stefan voit sa femme condamnée prématurément par le système, il décide de prendre les plus grands risques pour changer son destin.

Vivants (2024) Gabrielle, 30 ans, intègre une prestigieuse émission de reportages. Elle doit très vite trouver sa place au sein d'une équipe de grands reporters. Malgré l'engagement de Vincent, leur rédacteur en chef, ils sont confrontés au quotidien d'un métier qui change, avec des moyens toujours plus réduits, face aux nouveaux canaux de l'information. Habités par leur passion pour la recherche de la vérité, leur sens de l'humour et de la solidarité, ils vont tout tenter pour retrouver la foi de leurs débuts et se réinventer.
Le Psy des persos (2024) Le Psy des persos est là pour régler tout problème lié aux personnages de films et de séries.

L'école à remonter le temps (2024) Retour en 1880, 1930, 1950

et 1980 : un voyage à remonter le temps pour découvrir combien l'école, mais aussi la société, ont évolué en un siècle. 15 élèves de collège, 3 professeurs et un directeur d'établissement vont vivre cette expérience unique.

Le Mémorial, Ampelius

Histoire auguste, « Vie d’Hadrien »

Lettres, Pline le Jeune

Histoire, Ammien Marcellin

Judas (2024) Un vaisseau spatial en désintégration. Un plan d'évasion désespéré. Vous êtes le Judas mystérieux et troublé. Votre seul espoir de survie est de nouer ou de défaire des alliances avec vos pires ennemis. Allez-vous réparer ce que vous avez détruit, ou tout réduire en cendres ?

True Detective (2014) A chaque saison, son histoire. ***True Detective*** nous embarque dans des récits policiers mêlant mysticisme, réflexions philosophiques et personnages torturés.
Saison 1 - La traque d'un tueur en série amorcée en 1995, à travers les enquêtes croisées et complémentaires de deux détectives, Rust Cohle et Martin Hart.
Saison 2 - Après la découverte d'un corps recouvert d'étranges scarifications, trois officiers de la police de différentes branches se retrouvent mêlés à une affaire bien plus sombre que prévu.
Saison 3 - En Arkansas, en 1980, la police est mobilisée suite à la disparition de deux enfants. En apparence banale, l'enquête se révèle longue et très complexe. Trois temporalités permettent d'éclairer ce même mystère…
Saison 4 : Night Country - Les détectives Danvers et Navarro enquêtent sur la disparition de 8 hommes qui travaillent sur la station de recherche arctique de Tsalal.

Le Royaume de Naya (2022) Par-delà les hautes Montagnes Noires se cache un royaume peuplé de créatures fantastiques. Depuis des siècles, elles protègent du monde des hommes une source de vie éternelle aux pouvoirs infinis. Jusqu’au jour où Naya, la nouvelle élue de cette forêt enchantée, rencontre Lucas, un jeune humain égaré dans les montagnes. À l’encontre des règles établies depuis des millénaires, ils vont se revoir, sans prendre garde aux conséquences qui s’abattront sur le royaume. L’aventure ne fait que

commencer.

Avatar le dernier maître de l’air (2024) Les nations de l'Eau, de la Terre, du Feu et de l'Air vivaient autrefois en harmonie et l'Avatar, maître des quatre éléments, garantissait la paix entre elles. Mais tout a changé lorsque la Nation du Feu a attaqué et décimé les Nomades de l'Air dans une première manoeuvre de conquête du monde. Alors que l'incarnation actuelle de l'Avatar tarde à émerger, le monde perd espoir. Cependant, l'espérance renaît comme une lumière dans la nuit lorsqu'Aang, un jeune Nomade de l'Air — et le dernier représentant de son peuple — sort de son sommeil pour revendiquer sa place légitime de nouvel Avatar. Accompagné de ses nouveaux amis Sokka et Katara, un frère et une sœur membres de la Tribu de l'Eau du pôle Sud, Aang se lance dans une quête où se mêlent le fantastique et l'action. Il lui faut sauver le monde et repousser la terrifiante offensive du seigneur du Feu Ozai, une mission d'autant plus difficile que le prince héritier Zuko est bien décidé à les capturer, lui et ses amis. Mais ils pourront compter sur l'aide de nombreux alliés et personnages hauts en couleur rencontrés au cours de leurs aventures.

Constellation (2024) Jo revient sur terre après un désastre dans l'espace et découvre qu'il manque des pièces dans sa vie. Elle entreprend donc d'exposer la vérité sur les secrets cachés du voyage spatial et de récupérer ce qu'elle a perdu.

La coupe du monde de Messi : le sacre d’une légende (2024) Messi raconte l'histoire ultime de sa carrière avec l'équipe nationale argentine de football, offrant un regard intime et unique sur sa quête d'une victoire décisive en Coupe du Monde.

Les Filles d’Olfa (2023) Une réalisatrice tunisienne tente de lever le voile sur les mystères qui entourent la disparition de deux jeunes filles, soudainement volatilisées.

Yannick (2023) Alors qu'il assiste à une pièce de théâtre, un homme, déçu du spectacle, décide de prendre les devants et de donner un autre tournant à la soirée.

The Forgiven (2024) Un couple de riches Britanniques se rend au Maroc pour un week-end festif. En chemin, ils renversent mortellement un adolescent. Ce décès aura de lourdes conséquences.

Hazbin Hôtel Comics - Le cauchemar de Charlie (2021) Notre petite Charlie a des rêve un peut étrange , mais qui ne son pas au goût de tout le monde apparemment.

Préface de Monseigneur Pontier
Voici un projet qui ne naît pas en l’air.
Il vient de l’expérience de plus de vingt ans de tournées de nuit auprès des sans-abris dans un secteur de la ville de Marseille. On ne reste pas indemne de telles rencontres. On ne rentre pas chez soi sans avoir été touché ! On se dit : « que faire pour lui, que faire pour eux ? »
La réponse à ces questions demeure difficile, multiple, modeste. Ainsi ce projet d’accueil de vie, imaginé, construit, par une équipe motivée qui espère accompagner un certain nombre parmi les accueillis vers une meilleure socialisation, vers un avenir meilleur. En cette année de la miséricorde, ce projet sent bon l’évangile et aussi l’idéal de fraternité de notre pays.
Comment ne pas encourager cette initiative née de la rencontre qui ne laisse pas indifférent ?
Apportons notre aide autant que nous le pouvons. Tout cela humanise les uns et les autres !
+ Mgr Georges Pontier
Archevêque de Marseille

« On n’a pas grandi avec la culture du burn-out. Pour nous, une maladie c’est quelque chose qui doit piquer. Il n’y a pas de mal à accepter une main tendue et à poser des mots là-dessus. Malik Bentalha parle du burn-out. », Malik Bentalha

« Seule la justice apportera la paix. », Katara, ***Avatar : Le dernier maître de l’air*** (2024)

Boy Kills World (2024) Un film d'action de rêve de fièvre dystopique qui suit Boy, une personne sourde, avec une imagination débordante. Lorsque sa famille est assassinée, il est formé par un mystérieux chaman pour réprimer son imagination enfantine et devenir un instrument de mort.

Insurgency: Sandstorm [PS4 & PS5] (2024) Vivez toute l'intensité d'une guerre moderne dans le FPS tactique ultime sur consoles.

Combattez dans les zones de conflit d’une guerre moderne, au travers d’une série de modes multijoueur coopératifs et compétitifs

intenses. Grâce à une immersion sans précédent, ressentez chaque balle et craignez chaque impact dans des combats rapprochés palpitants.

La mort vous attend à chaque tournant. Les munitions sont précieuses, faites preuve de tactique et travaillez en équipe pour progresser vers votre objectif et arracher la victoire. Coordonnez le soutien armé de votre escouade et combattez côte à côte au cœur d'une action à couper le souffle.

• Coopérez à 8 joueurs dans d'intenses modes de jeu en équipe
• Affrontez-vous dans des matchs PvP effrénés jusqu'à 20 joueurs
• Une immersion totale grâce à une balistique réaliste et un incroyable souci du détail
• Personnalisez entièrement vos armes et votre personnage
• Un design audio incroyable incluant un chat vocal positionnel

Si vous possédez déjà la version PS4™ de ce jeu, vous pouvez obtenir la version numérique PS5™ sans frais supplémentaires et sans avoir besoin d'acheter ce produit. Les détenteurs d'une version PS4™ physique doivent l'insérer dans la console PS5™ à chaque fois qu'ils souhaitent télécharger ou jouer à la version numérique PS5™. Les détenteurs d'une version PS4™ physique qui achètent la console PS5™ Édition numérique sans lecteur de disque ne pourront pas obtenir la version PS5™ sans frais supplémentaires.

Profitez de la résolution 4K, 60 images par secondes, des graphismes améliorés et des temps de chargement raccourcis sur PlayStation®5.

« Le perfectionnisme est un système de croyance auto-destructeur et addictif qui alimente cette pensée principale : Si je parais parfait et fais tout parfaitement, je peux éviter ou minimiser les sentiments douloureux de honte, de jugement et de blâme. », L'écriture

« Le verbe aimer est difficile à conjuguer : son passé n'est pas simple, son présent n'est qu'indicatif, et son futur est toujours conditionnel. », Jean Cocteau

« Je n'accepte plus les gens qui ont des attitudes toxiques dans ma vie ! », L'écriture

« Il y a des larmes que personne n'essuiera celles qui glissent du cœur et qui ne sortent pas, celles qui brûlent encore à l'intérieur de

soi comme mille volcans que seul le temps endormira. », L’écriture

« La façon dont tu vois le monde dépend de ta façon de l’observer. », L’écriture

« J’en reviens pas ! On sait vraiment que tu allais pouvoir gérer un truc aussi simple ! Qui peut me rendre service ? S’il ne te dit pas, je t’en prit : fais-le toi-même ! Pauvre misérable raté ! », Vox à Sir Pentious, ***Hazbin Hotel*** (2024)

« L’Avatar est un pont qui lie le monde des hommes au monde spirituel, et ils se sont rapprochés, je le sens. Comme quand la glace commence à craqueler. Donc tu veux aller te balader dans l’autre monde, récupérer les villageois et revenir ? À peu près, oui. Pour info, t’avais l’air plus confiant y a deux minutes. Parce que tout ce qui arrive, c’est ma responsabilité. Oui, je dois aller au Nord afin de sauver les maîtres de l’eau, mais je dois aussi aider ces gens, afin qu’ils ne perdent ni leur maison ni ceux qu’ils aiment. Comme j’ai perdu les miens. C’est impossible. Tu ne peux pas tout faire, Aang. C’est ce que Bumi a dit. L’Avatar doit faire l’impossible. Je dois trouver le point de convergence des énergies spirituelles. Et il est ou, ce point ? Je le saurai quand je le trouverai. J’ai eu peur, j’ai cru que t’allais dire un truc utile. », Aang à Katara et Sokka, ***Avatar : le dernier maître de l’air*** (2024)

« Aucun d’entre vous n’est à sa place, ici. Qui a dit ça ? Qui a dit quoi ? Aucun être humain n’est à sa place en ces lieux. Il est gigantesque, ce piaf. Un piaf ? Je ne suis pas un piaf. Je suis l’esprit de la connaissance universelle. Je vous en prie, excusez Sokka. Il ne pensait pas à mal. Aang, à qui tu parle ? Comment ça, à qui je parle ? Ils ne peuvent entendre ce que tu entends. Leur esprit étriqué ne peut appréhender la complexité de mon langage. Mais moi, je vous entends. Parce que tu es l’Avatar. Il est dans ta nature d’avoir un pied dans ce monde. Mais ceux qui t’accompagnent sont des intrus. Et plus longtemps ils resterons en ces lieux, plus grand se fera le danger qui les menace. Quel danger ? Un danger ? Le piaf va pas nous béqueter, hein ? Je devrais être le cadet de ses soucis. Il y a des créatures en ces lieux qui pourraient faire bien pire que dévorer ton enveloppe charnelle. Ici, rôdent les mangeurs d’âmes. Aang, qu’est-ce qu’il dit ? Il dit qu’il ne nous fera aucun mal. On veut juste retrouver nos amis disparus et on s’en ira. Il y a quelqu’un qui vit dans une cabane de pierre, non loin d’ici, par-delà la forêt. Il saura peut-être ce qu’il est advenu de tes amis. Suis le chemin et tu le trouveras. Attendez un peu. Vous vouliez dire quoi,

en parlant de dangers ? Qu’est-ce qui pourrait arriver ? Il est des choses en ce monde capable de dévoiler certaines vérités aux humains. Des vérités auxquelles ils ne sont jamais prêts à faire face. Des vérités qui leur montreront leur nature profonde et qui peuvent entraîner de grandes souffrances. Au revoir, l’Avatar ; et n’oublie pas de rester sur le chemin. », L’esprit à Aang, Sokka et Katta, ***Avatar : le dernier maître de l’air*** (2024)

« Il n’y a qu’un seul moyen de ne pas se perdre. On doit toujours se rappeler ce qui compte vraiment. », Gyatso, ***Avatar : le dernier maître de l’air*** (2024)

« Bien sûr, garder le cap sue l’essentiel peut être difficile. Il arrive parfois qu’une solitude sans fin nous semble inéluctable. Et que nous n’ayons pour seule compagnie que la souffrance qui nous habite. On se persuade que l’on est la course du problème. D’autant plus quand on rencontre des obstacles que l’on ne peut contrôler. C’est pour cela que nous devons nous libérer de notre souffrance et de nos regrets. Et nous rappeler ce qui motive notre combat : les gens que l’on aime. Que cet amour soit la lumière qui te guidera par-delà les pièges et les dangers. Et par-delà la nuit la plus obscure. », Gyatso, ***Avatar : le dernier maître de l’air*** (2024)

« Nous nous employons tellement à dissimuler qui nous sommes, à cacher aux autres celui ou celle que nous aimerions être, que nous en oublierons presque le temps où nous mourrions d’envie de montrer au monde notre vrai visage. », Iroh, ***Avatar : le dernier maître de l’air*** (2024)

"Notre victoire dépend de vous, nos alliés", Zelensky

« Pitié, laissez-moi faire ce que j’ai à faire. Je vous jure de revenir. Mes amis sont en danger et personne ne peut les secourir, à part moi. SI j’y retourne pas tout de suite, je les perdrai pour toujours. Pourquoi ? Pourquoi tu ne m’écoutes pas ? Tu sais ce que c’est, d’avoir des gens qui comptent sur toi ? D’être responsable de leur vie ? Oui, je le sais. Alors laisse-moi aller les sauver, je t’en supplie. Non. Tu n’as sûrement pas toujours été comme ça. Qu’est-ce qui t’est arrivé ? », Aang à Zeko, ***Avatar : le dernier maître de l’air*** (2024)

« Ces gens qui nous cherchent… La Nation du feu. Oui ? Ils sont de ton côté. Pourquoi tu les défies ? Ils ne sont pas de mon côté. Mais ça viendra. Quand je t’aurai capturé et ramené, je… J’ai besoin de

toi pour rentrer chez moi et retrouvez mon rang d’héritier légitime du seigneur du feu. Et c’est ce que tu veux ? Devenir seigneur du feu ? Oui. Bien sûr. C’est ce que tout le monde attend de moi. Gyatso. C’était mon maître. Il disait de ne pas se soucier de ce que les autres attendaient de nous. Je sais, ce n’est pas si simple que ça. Moi-même, je suis l’Avatar et… c’est ce que tout le monde attend de moi. D’ailleurs, ça me préoccupe beaucoup. Peut-êtyre que tu n’as pas à être comme les autres maîtres du feu. Tu pourrais être meilleur qu’eux. Tu sais que ce que fait le seigneur du feu est mal. Rien ne t(oblige à être comme lui. Toi, tu peux faire preuve de compassion. Comment oses-tu ? En tant que prince héritier de la Nation du feu, je dois être un exemple pour les maîtres du feu. Et mon père est un excellent souverain ! De compassion ? La compassion est un signe de faiblesse. », Aang à Zeko, ***Avatar : le dernier maître de l’air*** (2024)

« La mobilisation après l’incendie de Notre-Dame témoigne de la relation intime entre les Français, la France et le sacré. »

« L’idée de rendre à Dieu les bienfaits qu’Il nous donne. »

Cœur de vampire (2012), Agnès Laroche. Lalie est une jeune fille comme les autres... ou presque : vampire, elle ne vit pas comme les « Sang-Pâle », les humains, mais se différencie des cruels Affamés sans foi ni loi. Séjournant chez sa tante en province, Lalie fait la connaissance d’un jeune vampire, Théo. Tandis que les disparitions inquiétantes se succèdent au village, les deux adolescents recourent à leurs pouvoirs car ils ont cru percevoir une présence hostile : un Affamé ? Je ne supporte plus les ongles taillés en griffes, les vêtements noirs et les histoires macabres ! Je veux rencontrer des gens normaux et tomber amoureuse d’un garçon humain… Je m’appelle Lalie et j’en ai assez d’être un vampire !

La fée, c’est moi ! (2018), Agnès Laroche. Née dans une famille de fées, Séraphine la facétieuse ne dispose pas des talents de ses sœurs Apolline et Philippine et accumule bourdes et catastrophes. Quand les siens disparaissent, elle cherche du secours auprès de sa professeur de pouvoirs. Mais seul Oscar, le fils de celle-ci, est disposé à l'aider. Leur enquête les mène bientôt dans la clinique d'un professeur dont les murs abritent de mystérieuses recherches…

La dragonne de minuit (2011), Agnès Laroche. Mara s’ennuie dans le fort de Castelbrune où elle vit recluse avec ses parents. Une

nuit, attirée par des lucioles, elle ose s’aventurer hors de l’enceinte du château familial. Là, un corbeau vole à sa rencontre et lui révèle qu’elle est une dragonne ! Grâce à lui, Mara domine son don et vit sa première métamorphose. Bientôt, elle découvre que sa tante, reine et dragonne, a juré de la tuer afin de se venger de la mort de son fils...

Scoops au lycée (2010), Agnès Laroche. Pomme, qui rêve d'être journaliste, entre dans l'équipe du journal du lycée. Malgré les réticences de Lucia, la petite amie du rédacteur en chef, et grâce au soutien d'Arthur le photographe, elle décroche une enquête sur Flore, qui n'a pas reparu au lycée depuis la rentrée et que personne ne parvient à joindre. Mais une autre disparition inquiète Pomme : pourquoi son père a-t-il quitté la maison sans explications ?

Tu vas payer (2013), Agnès Laroche. Un village français, en 1943. Après la disparition de son frère aîné au STO, Paul épie Dugain, son voisin, qu’il juge responsable de sa mort. Collaborateur notoire, le gros Dugain reçoit des officiers allemands, recourt au marché noir et rachète les biens des paysans alentour. Paul attend son heure pour lui faire payer son dû. Il rumine sa vengeance. Le jour de l’anniversaire de son frère, il décide de passer à l’acte...

« Ton esprit, en revanche, a encore besoin de se renforcer. Aujourd’hui, tu as « Ton esprit, en revanche, a encore besoin de se renforcer. Aujourd’hui, tu as retenu ton geste. Si pour toi, c’était un signe de respect, tu te trompes. C’était de la faiblesse. Il faut absolument que tu remédies à ce défaut. Tu dois accepter d’écarter les faibles afin d’être plus fort. C’est ça, la Nation du feu. C’est ce qui explique qu’on sacrifie la 41ème division. C’est ce qu’on attend de toi, Zuko. Quelquefois, les faibles deviennent plus forts. Quelquefois, il suffit de leur donner une chance. J’ai fait une terrible erreur ; Je t’ai trop protégé et ça t’a rendu aussi timoré que ta mère. Très bien. Puisque tu sembles incapable d’apprendre dans l’enceinte du palais, peut-être que les contraintes du monde t’enseigneront davantage de choses. Tu vas t’en aller d’ici dès maintenant et tu ne pourras pas revenir… avant… Avant d’avoir écarté la plus grande menace qui plane encore sur le sort de notre nation. Tu vas trouver, capturer et me ramener l’Avatar. Et interdiction formelle de mettre un pied sur notre sol sans avoir accompli cette tâche, sous peine de terribles sanctions. Ozai, ne fais pas ça ! Ma décision est prise. Oh. Et puisque tu t’inquiètes pour la 41ème division, prends-la avec toi sur ton bateau. », Ozai à Zuko, ***Avatar : le dernier maître de l’air*** (2024)

« C’est incroyable jusqu’où nous sommes prêts à aller pour dissimuler notre vraie nature. Peut-être ne voulons-nous pas montrer aux autres combien ils comptent pour nous. C’est très curieux, étant donné que nous ferions n’importe quoi pour eux. Nous serions prêts à aller au bout du monde. À risquer notre vie. Et même à combattre des monstres. Cela dit, admettre qu’on a besoin des autres peut faire peur. Certains voient sûrement cela comme une faiblesse, un handicap. Après tout, il n’y a pas plus douloureux que de perdre quelqu’un qu’on aime. Ou pire… De découvrir que quelqu’un qu’on aime nous a abandonnés. C’est sûrement pour cela qu’on ressent le besoin de se cacher et de se protéger. On s’abrite alors derrière un masque. Il n’est pas difficile de comprendre pourquoi. Ce qui est plus dur, c’est de savoir que parfois, ce masque correspond à ce que l’on est au fond de nous. », Iroh, ***Avatar : le dernier maître de l’air*** (2024)

« Derrière la façade des héros, vous trouverez un être humain qui fait des erreurs. Des problèmes énormes surgissent quand des erreurs sont faites à l’échelle d’un super-héros. », Frank Herbert, ***Dune***

« J’ai cette théorie selon laquelle les super-héros sont une catastrophe pour l’humanité, même si nous trouvons un vrai héros, à la fin les pauvres mortels prennent le pouvoir sur les structures qui toujours se forment autour de tels leaders. », Frank Herbert, ***Dune***

Paul, jeune prince déshérité, élu doté du pouvoir de prescience et d’un charisme à faire fondre un peuple du désert, a tout du héros de roman d’apprentissage. Mais sa conquête du monde s’avère sanglante (61 milliards de victimes), les suites du roman le transformant en tyran. Herbert punit ainsi les lecteurs séduits par le héros.

Herbert modèle Paul sur Kennedy, Lawrence d’Arabie ou Jésus, des « sauveurs » qui par leur charme pourraient asservir une population à un système sociale.

Républicain anti-État convaincu, Herbert se méfie des systèmes qui, comme les religions permettent de contrôler l’humain tout en lui promettant sa libération.

La contre-culture a lu le cycle de Dune comme une critique de la

dévastation écologique et de l’autocratie. D’autres y ont vu une faible colonialiste et eugéniste.

Aujourd’hui, les geeks libertariens, dont Elon Musk sont séduits par son futur néo-féodal où les hommes sont conditionnés pour être des machines pensantes.

Aggie Morton : Reine du mystère. 2. Crime au manoir d’Owl Park, Marthe Jocelyn, Illustré par Isabelle Follath. Aggie prend des vacances bien méritées à Owl Park, le manoir de Lady Grison. Là, en pleine campagne anglaise, l’attendent sa cousine Lucy et des invités tout à fait fascinants : d’exotiques voyageurs en provenance de Ceylan et une troupe d’acteurs extravagants… Mais lorsque les enfants découvrent un cadavre le matin de Noël… les vacances prennent un tour mortel. Un meurtrier se cache à Owl Park ! Tempête de neige, émeraude maudite et crime à la bibliothèque, une enquête digne d’Agatha Christie !

The Watchers (2024) Une jeune artiste se retrouve bloquée dans une vaste forêt immaculée de l'ouest de l'Irlande, où, après avoir trouvé refuge, elle se retrouve piégée aux côtés de trois inconnus, traqués chaque nuit par de mystérieuses créatures.

I Saw the TV Glow (2024) Deux adolescents se lient autour de leur amour pour une émission de télévision surnaturelle, mais celle-ci est mystérieusement annulée.

Jessica Frost (2024) Une jeune femme à la recherche de la vérité sur les raisons pour lesquelles un psychopathe voyageant dans le temps la poursuit est plongée dans un voyage turbulent à travers le désert, le temps, l'espace et le passé de sa famille.

The Strangers : Chapter 1 (2024) Un jeune couple traverse le pays vers un nouveau départ ; Malheureusement, ils n'ont d'autre choix que de s'arrêter dans un Airbnb isolé de l'Oregon et d'endurer une nuit de terreur contre trois inconnus masqués.

Late Night with the Devil (2023) En 1977, une émission télévisée en direct tourne terriblement mal, déchaînant le mal dans les salons de la nation.

Stream (2023) Roy et Elaine Keenan se retrouvent séparés de leur famille et décident qu'il faut faire quelque chose. Roy met son travail de côté et tous deux profitent de l'occasion pour revivre les

vacances passées.
Borderlands (**2024**) Le jeu vidéo populaire se déroule sur la planète fictive abandonnée de Pandora, où les gens recherchent une relique mystérieuse.

Flint Strong (2024) L'histoire de Claressa 'T-Rex' Shields, une boxeuse de Flint, dans le Michigan, qui s'est entraînée pour devenir la première femme de l'histoire de son pays à remporter une médaille d'or olympique dans ce sport.

Speak No Devil (2022) Une famille danoise rend visite à une famille néerlandaise rencontrée en vacances. Ce qui était censé être un week-end idyllique commence lentement à se dégrader alors que les Danois tentent de rester polis face aux désagréments.

Lee (2023) L'histoire de la photographe Elizabeth 'Lee' Miller, mannequin devenue correspondante de guerre acclamée pour le magazine Vogue pendant la Seconde Guerre mondiale.

The Legend of Johnny Jones (2024) Situé dans les projets de logement du New Jersey. Un jeune homme qui n'a connu que la pauvreté et les abus toute sa vie souffre d'une dépression nerveuse et se lance dans une tuerie sans précédent dans l'histoire.

Outcast : A New Beginning (2024) 20 ans après la sortie d'Outcast, le titre d'action-aventure primé et pionnier des jeux en monde ouvert non linéaire, découvrez sa suite tant attendue dans laquelle Cutter Slade retourne dans le monde alien spectaculaire d'Adelpha. Ressuscité par les Yods tout-puissants, il ne s'attendait pas à ce qu'il allait découvrir : les Talans ont été réduits en esclavage, le monde d'Adelpha a été dépouillé de ses ressources naturelles et les fantômes de son passé sur Terre semblent liés aux forces robots ayant envahi la planète. C'est à lui que revient la mission de sauver la planète une fois de plus. L'équipe à l'origine d'Outcast 1 s'est réunie pour vous offrir ce monde fascinant et plein de créatures dangereuses où vit le peuple Talan, une ancienne civilisation dont le destin est étroitement lié à celui de la Terre depuis les événements du premier opus. Vous incarnerez Cutter Slade, un ancien un Navy SEAL n'ayant rien perdu de la verve qu'il avait dans les années 90. Toutefois, comme le monde autour de lui a changé, il finira bien par évoluer à son tour. Pour sauver Adelpha, vous pourrez… utiliser votre jetpack pour sauter, voler, planer et traverser rapidement le monde ouvert magnifique, combiner des dizaines de modules différents pour créer votre propre arme vous

permettant d'éliminer les robots envahisseurs, contrôler pleinement le jeu pour découvrir son histoire et son monde ouvert à votre rythme, explorer un monde sans limites, découvrir des temples cachés et une faune dangereuse, vous familiariser avec la culture des Talans, les aider à libérer leurs villages, accéder aux secrets des pouvoirs de leurs anciens et faire appel aux forces de la nature pour détruire vos ennemis et plonger dans un monde merveilleux créé sur-mesure, tout en vous laissant emporter par l'incroyable bande-son imaginée par le compositeur du premier Outcast, Lennie Moore.

Smalland : Survive the Wilds (2024) Maintenant que les géants ne sont plus, et après des siècles passés à vivre sous terre, les Hominis sortent de leur terrier afin de reprendre possession de la Surface. Participez à l'exode en tant que membre de l'avant-garde et plongez dans une aventure miniature ! Explorez, fouillez, fabriquez et battez-vous afin de vous établir dans ce nouveau monde hostile.

L'AVENTURE SOUS UN NOUVEL ANGLE
Escaladez des arbres aussi grands que des gratte-ciels, faufilez-vous à travers les fissures de bâtiments dévastés, explorez d'épaisses forêts, de dangereux marais et d'étranges ruines à mesure que vous découvrez ce vaste monde ouvert sous un nouvel angle.

TOURNEZ LA NATURE À VOTRE AVANTAGE
Combattez, apprivoisez et montez une grande variété de créatures. Bondissez sur de grandes distances à dos de sauterelle, volez au-dessus des arbres à dos d'oiseau ou faufilez-vous dans les broussailles à dos d'araignée. Il ne tient qu'à vous de conquérir ce monde et les créatures qui l'habitent.

SURVIVEZ SEUL OU PROGRESSEZ À PLUSIEURS
Jouez avec un maximum de 10 amis en mode multijoueur. Explorez, combattez, construisez et survivez en équipe dans cette contrée sauvage.

BÂTISSEZ LES FONDATIONS D'UN NOUVEAU MONDE
Cherchez ou raffinez des ressources pour construire des camps à l'aide de matériaux de différentes qualités, en allant du bois au métal en passant par la pierre. Choisissez votre endroit favori où vous installer ou escaladez de gigantesques arbres pour élire domicile à leur sommet.

FABRIQUEZ DE NOUVEAUX ÉQUIPEMENTS POUR ÉQUILIBRER LES FORCES
Collectionnez de puissantes armures qui vous octroient des résistances et des capacités, et associez-les pour personnaliser votre apparence. Ajoutez des ailes à votre armure pour planer dans les airs, ou servez-vous du grappin pour vous balancer d’arbre en arbre.

UN ÉCOSYSTÈME DYNAMIQUE
Bravez les éléments avec un système de météo variable comprenant des tempêtes mortelles et des changements de saisons qui vous demanderont d’utiliser différentes techniques de survie afin d’éviter une mort prématurée.

AU PROGRAMME
Un gigantesque monde ouvert en bac à sable à explorer d’un point de vue miniature
Survivez seul ou travaillez ensemble jusqu’à 10 joueurs
Apprivoisez et montez des insectes, des araignées, des oiseaux et bien d’autres créatures afin de voyager toujours plus loin, toujours plus vite
Explorez le plancher des vaches ou envolez-vous vers d’autres cieux
Construisez votre base idéale dans un Grand arbre pour qu’elle vous suive de serveur en serveur
Découvrez l’histoire des Hominis grâce aux quêtes narratives et aux PNJ que vous rencontrez
Une météo dynamique et des évènements aléatoires qui créent naturellement un environnement vivant
Personnalisation et améliorations, guerrier ou bâtisseur : à vous de choisir

Beneath The Earth - Backrooms (2024) Beneath The Earth - Backrooms est un jeu d'horreur ! vous vous retrouvez seul et perdu, errant dans le labyrinthe apparemment infini de couloirs, autrement connu sous le nom de Backrooms. Se pourrait-il que quelque chose vous suive ?, en résolvant différentes énigmes avec des mécanismes différents dans chacune d'elles.
Ce jeu est basé sur le célèbre genre horrifiant du folklore Internet des rêves maudits avec de nombreuses références réelles mises en œuvre telles que des entités emblématiques et des éléments importants. Explorez l'étendue apparemment infinie de niveaux étrangement familiers dans les coulisses.

Ruff Ghanor (2024) Préparez-vous à entreprendre un voyage épique et difficile, où vous deviendrez Ruff Ghanor, le jeune clerc destiné à affronter le tyran Dragon Rouge, Zamir, et à libérer le royaume de son oppression implacable. Formé par les moines du monastère de Saint-Arnaldo, Ruff affrontera les forces du redoutable dragon pour protéger son peuple tout en découvrant la vérité sur lui-même.

Maîtrisez la stratégie de construction de deck !
Chaque carte collectée représente une action cruciale. Construisez le deck parfait, planifiez vos mouvements et créez des synergies puissantes au fur et à mesure de votre progression. Montrez votre courage et votre ruse dans un jeu qui combine stratégie, aventure et narration de manière inégalée.

La Magie de Ruff Ghanor !
Plongez dans un monde captivant inspiré d'un roman fantastique à succès, faisant face à différents types de rencontres, des batailles intenses aux moments d'exploration et de narration qui donnent vie aux événements clés du livre. Rassemblez des alliés loyaux, chacun avec son propre deck spécial, et amenez la dynamique de combat à un tout nouveau niveau.
Dead Hook (2024) Dead Hook est un mélange explosif des genres rogue-like et shooter, avec un combat brutal et une narration captivante. Explorez la planète aînée Resaract et endossez le rôle d'Adam Stone, un mercenaire, un contrebandier, un voleur et un mari dévoué.

CHOISISSEZ VOTRE STYLE DE JEU
Trouvez des armes légendaires et personnalisez votre personnage avec 100 améliorations permanentes pour rendre chaque partie unique. Expérimentez différentes stratégies et relevez les défis qui vous attendent dans le jeu.

VARIÉTÉ D'ENNEMIS ET DE BOSS
Chaque ange de la mort a besoin de dignes adversaires. Des infernaux ordinaires et d'élite tenteront de vous arrêter dans les airs et au sol pour défendre leurs tombes. Les boss sont également conçus de manière unique et ont plusieurs phases, ce qui rend chaque rencontre tendue et excitante.

SAUVEZ VOTRE BIEN-AIMÉ
L'intrigue du jeu ajoute une autre couche de profondeur à

l'expérience de jeu. Vous vous lancerez dans un voyage pour découvrir les secrets de Resaract et la dualité de l'intelligence artificielle, en faisant face à des choix difficiles et des rebondissements inattendus en cours de route.

Anglerfish (2024) Bienvenue à Anglerfish. Votre bar isolé dans les montagnes de Mols. Ici, vous ferez l'expérience de la véritable horreur de la survie de datation, ce qui signifie que vous allez mourir. Plusieurs fois. Plusieurs fois. Chaque fois que vous mourez, vous devez recommencer, mais voici le hic - le jeu change, basé sur comment et où vous êtes mort pour vous garder sur vos pieds. Pour passer la nuit, vous devez découvrir les secrets cachés au cœur de Anglerfish en explorant tous les recoins et recoins, et résoudre les mystères enfouis. Pouvez-vous survivre à votre nuit la plus folle de tous les temps à Anglerfish?

CARACTÉRISTIQUES:
♡ Memento Mori - La seule façon de sauver est de mourir.
♡ Jusqu'à ce que la mort nous sépare - Chaque fois que vous mourez, le jeu s'adapte pour garder les choses fraîches.
♡ C'est une belle vie - Distrayant beaux graphiques d'art pixel.
♡ Qu’est-ce qui est si drôle ? - Humour sombre qui vous gardera sain d'esprit ou fera exactement le contraire.
♡ Oh, Shoot - Faites l'expérience d'un gameplay d'horreur de survie à haut indice d'octane avec votre fidèle fusil de chasse.
♡ Tout ce que vous venez de lire est faux - Ou est-ce?

EXAMENS :
• "Ce jeu est juste un régal, un grand mélange d’horreur, de comédie, et de vous garder sur vos pieds." - KatLink

• "Excellent jeu, la mécanique de base de changer les choses à chaque fois fonctionne bien. J'ai vraiment aimé l'échelle 'difficulté' aussi." - Ahegoa

• "Bon sang, ce jeu est génial. C'est bizarre, c'est drôle, c'est tout ce qu'un jeu devrait être." - AC

Pecaminosa - A Deadly Hand (2024) Pecaminosa - A Deadly Hand mélange le charme du pixel art et les mécanismes d'un Action RPG avec l'atmosphère d'un film noir. Vous n'avez jamais vu ni joué à quelque chose de semblable. Interrogez des suspects, explorez une ville dominée par le crime et le péché, et n'hésitez jamais à utiliser vos poings et vos armes. Les temps sont durs dans une ville

très dure.

Personnalisez l'apparence et l'équipement de votre personnage et faites-le évoluer grâce au système L.I.F.E., qui répartit les points d'expérience en quatre paramètres différents : Chance, Intelligence, Force et Endurance. Jouez au Blackjack pour gagner de l'argent supplémentaire, allez au magasin d'alcools, fréquentez la racaille, visitez le poste de police et la maison close, en plus d'autres lieux recréés avec beaucoup de détails graphiques... et ne faites confiance à personne. Il y a une balle avec votre nom dessus, et elle est impatiente de vous rencontrer.

HISTOIRE

Bienvenue à Pecaminosa, une ville frontière entre les États-Unis et le Mexique où le jeu, la corruption et le crime règnent dans ses rues poussiéreuses. Un foyer pour tous ceux qui vivent en marge de la loi... et pour notre protagoniste, John Souza, un ancien détective, un homme qui a connu des jours meilleurs avant de trouver le réconfort au fond de la bouteille.

John n'aurait jamais soupçonné que sa prochaine mission serait confiée à un fantôme. Le spectre des "Deux Anges" de Charlie lui apparaît avec une tâche : capturer ses anciens associés afin d'obtenir la rédemption de leurs péchés et de pouvoir franchir les portes du Paradis. Chasser les vivants afin d'apporter la paix aux morts.

CARACTÉRISTIQUES

- Ambiance unique: Une atmosphère de film noir avec une bande-son originale de jazz qui vous fera tomber amoureux...
- Mini-jeux: Vous voulez remporter le pot en jouant au Blackjack ? Soyez notre invité... Les tables sont toujours chaudes.
- Armes et vêtements: Personnalisez les armes et les vêtements de votre personnage, en les faisant évoluer grâce au système L.I.F.E..
- Batailles de boss: Levons un verre ou deux au bon vieux temps ! En plus de prendre part à un récit intense et fringant, vous aurez également l'occasion de vous battre contre de grands et méchants boss !

Edge of Reality (2024) Il semble qu'il ne puisse pas y avoir de métier plus ennuyeux au monde qu'un évaluateur dans un mont-de-piété. Mais la rencontre avec une mystérieuse jeune femme amène

cet évaluateur à travers une série d'événements étranges, changeant la perspective initiale de Dan sur son métier. Dans ce jeu, plongez-vous dans une histoire complexe, où les rêves et la réalité sont entrelacés en un tout unique. Où, à un moment donné, la réalité elle-même peut perdre sa stabilité.

Caractéristiques du jeu :
- Progression non linéaire et rebondissements inattendus
- Style visuel unique
- Musique écrite spécifiquement pour ce jeu, vous permet de restituer pleinement l'atmosphère

"Edge of Reality" est un roman visuel interactif. La fin dépendra de vos choix.

Pretty Girls Klondike Solitaire PLUS (2024) La série Pretty Girls fait son grand retour avec une approche revue et corrigée d'un classique intemporel !

Pretty Girls Klondike Solitaire PLUS propose le même jeu de cartes solitaire que vous connaissez et adorez, mais cette fois, vous rencontrerez une énorme variété de 11 challengers féminines et profiterez de toujours plus d'options de gameplay pour personnaliser l'expérience. Choisissez parmi plusieurs niveaux de difficultés, jouez à travers un didacticiel pour apprendre ou rafraîchir vos connaissances du jeu, utilisez des astuces et indices, changez le nombre de pioches dans le deck et plus encore !

Créez vos propres dioramas personnalisés à partir des personnages, vêtements et arrière-plans que vous avez gagnés ! Il y a tellement de contenu pour vous inviter à revenir passer du bon temps avec ces charmantes demoiselles, toutes doublées en Japonais.

Fonctionnalités :

• Profitez d'un jeu de cartes solitaire classique à la rejouabilité infinie aux règles Klondike !
• Enchaînez rapidement vos choix de cartes pour créer des combos et améliorer votre score.
• Rencontrez un casting de 11 compagnes féminines, toutes avec une voix japonaise !
• Choisissez parmi plusieurs niveaux de difficultés et utilisez des indices quand vous êtes en difficulté.
• Débloquez de nouvelles tenues à utiliser dans la Cabine

d'essayage et assemblez des dioramas personnalisés !

Tsugunohi (2021) L’un des jeux J-horreur les plus terrifiants de tous les temps arrive enfin sur Steam.

En plus, il suffit de faire marcher le joueur vers la gauche !?

Cette collection contient neuf histoires, dont sept de la populaire série Tsugunohi et deux nouveaux épisodes.

Combattez votre doigt tremblant sur la touche fléchée alors que l'horreur après l'horreur vous assaille.
Profitez de la peur de la vie quotidienne qui s’effondre alors qu’elle cède la place à la terreur.

Ce jeu comprendra les titres suivants de la série "Tsugunohi".

Les cris silencieux d’Ai (Steam Original)
Kizuna Ai rentre chez elle après une diffusion en direct. Le chemin du retour aujourd'hui semble différent, mais en quelque sorte familier...

Tsugunohi Épisode.1
Un lycéen de sexe masculin qui rentre de l'école.
Il ressent un étrange frisson sur le chemin habituel de son retour.

Tsugunohi Épisode.2
Une lycéenne qui rentre chez elle après les activités du club.
Elle ressent un regard inhabituel à son intersection habituelle...

Tsugunohi Épisode.3
Tsugumi, une écolière du primaire, rentre de l'école.
Sa mère, qui sort toujours faire les courses à son retour, a disparu...

Tsugunohi -un avenir fermé-
Une lycéenne qui rentre de l'école.
Elle marmonne : "Je veux recommencer" et s'en va...

Tsugunohi -Le chat fantôme-
Le protagoniste n'est qu'un chat ordinaire.
Il part en sortie scolaire pour patrouiller son territoire...

Tsugunohi -Le train parallèle dans le noir-
Une lycéenne se rend dans une école secondaire en train.
Des choses étranges commencent cependant à se produire lors de

son trajet habituel...

Tsugunohi -Maison de jouets chuchotante-
Une maison sans prétention dans un quartier résidentiel calme. Une jeune fille intéressée par les jouets anciens erre, ignorant l'horreur qui l'attend...

Tsugunohi -Le passage à niveau éthéré- (Steam Original)
Cette nouvelle histoire qui se déroule à un passage à niveau inondé de mystique fantomatique est liée à l'épisode précédent, Tsugunohi -Le train parallèle dans le noir-.

La damnée (2024) Yara, une jeune marocaine de 25 ans venue étudier à Paris, n'a pas quitté son domicile depuis plusieurs mois, car elle est agoraphobe depuis son enfance en raison de terribles événements familiaux. Son seul contact est avec sa grand-mère, Najiyah, par téléphone. Un soir, une mystérieuse apparition vient perturber son quotidien, et l'oblige à revivre ses pires craintes, la poussant au bord de la folie…

Maudit Cupidon : Tome 1, Lauren Palphreyman. Ce n’est pas possible, je dois être en train de rêver. Les âmes sœurs n’existent pas. Cupidon encore moins. Il est censé être une légende, un bébé mignon avec un arc et des flèches. Pas un mec dangereux et séduisant. Qui pourrait croire que Cupidon est un bad boy ? ET puis, même si tout ça était vrai… Pourquoi m’a-t-il choisie, moi ?

Killer Klowns from Outer Space (2024) Killer Klowns from Outer Space : Le Jeu est un jeu d'horreur multijoueur asymétrique adapté du film culte des années 80. Faites équipe dans la bataille entre les Clowns tueurs et les citoyens de Crescent Cove, sauvez les humains de l'invasion extraterrestre ou capturez-les intelligemment !

Crescent Cove est une arène complexe pour de multiples combats uniques entre les Clowns et les humains ; avec différents lieux et possibilités tactiques pour chaque équipe. Les Clowns tueurs venus d'ailleurs : Le Jeu apporte une touche unique au genre de jeu cache-cache, à la personnalisation, au JcJcE avec des objectifs variables menant à des fins multiples. Ce jeu révolutionne le concept de l'horreur en ligne.

Incarnez les célèbres Clowns tueurs ; coopérez en équipe de trois joueurs, utilisez des capacités étranges, chassez les humains avec des armes loufoques et planifiez votre invasion extraterrestre pour

capturer la population de Crescent Cove.

Combattez en équipe de sept courageux citoyens de Crescent Cove ; explorez la ville à la recherche d'armes et d'objets essentiels, évitez de vous faire capturer par les Clowns et tentez de survivre à l'invasion extraterrestre.

Tales of Kenzera™: ZAU (2024) Un jeune garçon endeuillé entame la lecture d'un conte bantou écrit par son père défunt. Aventurez-vous sur les terres magnifiques et périlleuses de Kenzera en incarnant Zau, un jeune chaman qui passe un marché avec le Dieu de la mort pour ramener son Baba des ténèbres. Utilisez vos pouvoirs cosmiques et votre courage naissant pour progresser à travers des terres mythologiques inconnues. Autrefois pleine de vie, Kenzera est désormais remplie d'esprits ancestraux perdus. Tandis que Zau se rapproche de son objectif, il croise trois êtres puissants, redoutablement effrayants, mais étrangement familiers. Entrerez-vous dans la danse du chaman ?

Plongez-vous dans une histoire solo intense inspirée par le deuil personnel d'Abubakar Salim. Découvrez comment l'amour nous donne le courage de continuer après un décès bouleversant. Utilisez les pouvoirs du Soleil et de la Lune pour vaincre des esprits tourmentés au cours de combats rythmés et devenez un Nganga digne de ce nom : un guérisseur spirituel. Découvrez un univers foisonnant d'histoires inédites relatives au chaos et à l'ordre et parcourez des royaumes mystiques en 2,5D remplis de couleurs et de profondeur, le tout, au son de la musique envoûtante de Nainita Desai, compositrice plusieurs fois récompensée.

Conçu par Surgent Studios, le studio de divertissement fondé par l'acteur Abubakar Salim (***Assassin's Creed : Origins***, ***Raised by Wolves***) et édité par EA Originals, ***Tales of Kenzera™: ZAU*** vous entraîne dans un voyage émouvant inspiré des mythes foisonnants des cultures bantoues.

Thirsty Suitors (2024) Outerloop Games a créé Thirsty Suitors : un jeu sur la culture, les relations, les pressions familiales et l'expression de soi.

Est-ce que Jala va pouvoir supporter ses parents exigeants, se réconcilier avec ses ex et réparer des amitiés brisées à temps pour le mariage de sa sœur ? Sera-t-elle prête pour la visite imminente de Nani, la matriarche terrifiante de la famille et qui juge à tout va ?

À travers l'histoire, Jala affrontera ses ex dans des scènes cinématiques, en combats au tour par tour.

Combat
Des combats au tour par tour délirants avec des améliorations, des capacités spéciales, et un système d'humeur unique en son genre qui vous permet de tirer profit des faiblesses. Battez-vous contre des punks à roulettes, des prétendants aléatoires, et à terme, vos ex.

Skateboard
Enfourchez votre skate, grindez et courez sur les murs dans Timber Hills avec des mouvements techniques complexes, des combos et des défis. Résolvez les mystères de Bearfoot Park en vous battant contre des punks à roulettes et leur leader, Soundie l'ours.

Cuisine
Essayez d'impressionner votre mère et de réparer votre relation avec des segments de cuisine pleins d'action, tout en explorant un menu riche en plats savoureux inspirés du sud de l'Asie.

In Celebration of Violence (2024) In Celebration of Violence est un rogue-like d'action fantastique mêlant exploration et meurtre. Le combat méthodique nécessite que vous planifiiez vos attaques, esquives, blocages et parades en tenant compte de vos adversaires et de l'environnement. La mort est permanente mais vous pouvez améliorer vos statistiques et acheter des objets pour faciliter vos vies futures. Et si les choses deviennent trop difficiles, jusqu'à quatre amis locaux peuvent saisir les contrôleurs et aider le héros en tant que monstres, zombies et bandits contrôlés par le joueur.

Le monde
De vastes terres générées de manière procédurale et interconnectées vont des plaines aux marécages, en passant par les villes et les donjons. Ces terrains offrent de multiples chemins pour atteindre la variété des boss finaux. Les donjons sont un risque dangereux mais enrichissant. Dans les donjons, vous devrez vous déplacer lentement et être à l'affût des pièges et des secrets tout en cherchant la sortie.

Les éléments interagissent entre eux et avec l'environnement. Le feu réagit à la température, aux conditions météorologiques et à tout objet inflammable, en particulier les personnes. L'électricité se

dirige vers les entités et est particulièrement dangereuse autour de l'eau. Les risques de pluie ou de neige s’adaptent naturellement au climat de la région et peuvent devenir à la fois un obstacle et un avantage.

Les sanctuaires de plusieurs dieux jonchent la terre. Les joueurs peuvent choisir de prier dans les sanctuaires qu'ils rencontrent pour recevoir une variété de faveurs, de bonus et d'objets. Il faut cependant choisir avec soin ; chaque dieu a un prix différent et certains deviennent mécontents lorsque leur rival fait l'objet d'un culte. Certains dieux peuvent également être irrités par les actions entreprises par le joueur au cours de ses aventures, comme détruire du feuillage ou tuer des civils.

Variété
Des dizaines d'armes, d'objets, de sorts et de souvenirs sont dispersés à travers le monde. On peut acquérir une puissante baliste enchantée au début d'une vie, mais la suivante ne rapportera rien de plus que quelques massues en bois.

Les souvenirs représentent des objets rappelés de vies antérieures et changent les règles du jeu. Vous découvrirez peut-être un souvenir qui invoque des araignées sur les cadavres ennemis, améliore vos statistiques en cas de feu ou annule les effets de la mort.

Il existe plusieurs chemins vers la victoire. On peut être agile et furtif, charger en agitant un marteau, lever une armée de morts-vivants, exploiter une variété de sorts, manipuler les ennemis pour les transformer en pièges ou en flammes, amasser des ressources pour acquérir les objets les plus puissants, ou simplement jouer en toute sécurité avec une épée et un bouclier. Les différents personnages offrent simplement des points de départ différents, chaque décision vous appartient.

Défi
Aucune vie n’est prédéterminée pour réussir. Les graphismes joyeux dissimulent une expérience brutale et inflexible. Les obstacles imprévus devront être surmontés en temps réel et même un ennemi régulier sera mortel si vous ne faites pas attention. Pour arriver au bout, les joueurs devront démontrer qu’ils sont capables de surmonter systématiquement ces obstacles. L’échec peut arrêter, voire inverser les progrès.

Au fur et à mesure que vous accumulez de l'expérience, découvrez des schémas et battez des boss, vous serez en permanence mieux préparé à relever les défis futurs. Les choix et les avantages dont dispose un joueur au début d'une partie augmenteront considérablement à mesure qu'il joue. De nouveaux personnages, objet

La balade des gens heureux, Chanson de Gérard Lenorman. « Notre vieille Terre est une étoile ; Où toi aussi tu brilles un peu ; Je viens te chanter la ballade ; La ballade des gens heureux ; Je viens te chanter la ballade ;La ballade des gens heureux ; Tu n'a pas de titre ni de grade ; Mais tu dis "tu" quand tu parles à Dieu ; Je viens te chanter la ballade ; La ballade des gens heureux ; Je viens te chanter la ballade ; La ballade des gens heureux ; Toi qui as planté un arbre ; Dans ton petit jardin de banlieue ; Je viens te chanter la ballade ; La ballade des gens heureux ; Je viens te chanter la ballade ; La ballade des gens heureux ;Comme un choeur dans une cathédrale ;Comme un oiseau qui fait ce qu'il veut ; Tu viens de chanter la ballade ; La ballade des gens heureux ; Tu viens de chanter la ballade ; La ballade des gens heureux. »

Les Champs Elysées, Joe Dassin. Je m'baladais sur l'avenue, le cœur ouvert à l'inconnu ; J'avais envie de dire "bonjour", à n'importe qui ; N'importe qui, ce fut toi, je t'ai dit n'importe quoi ; Il suffisait de te parler, pour t'apprivoiser ; Aux Champs-Elysées, aux Champs-Elysées ; Au soleil, sous la pluie, à midi ou à minuit ; Il y a tout ce que vous voulez aux Champs-Elysées ; Tu m'as dit "j'ai rendez-vous dans un sous-sol, avec des fous ; Qui vivent la guitare à la main, du soir au matin" ; Alors je t'ai accompagnée, on a chanté, on a dansé ; Et l'on n'a même pas pensé à s'embrasser ; Aux Champs-Elysées, aux Champs-Elysées ; Au soleil, sous la pluie, à midi ou à minuit ; Il y a tout ce que vous voulez aux Champs-Elysées ; Hier soir, deux ; inconnus et ce matin, sur l'avenue ; Deux amoureux, tout étourdis, par la longue nuit ; Et de l'Étoile à la Concorde, un orchestre à mille cordes ; Tous les oiseaux du point du jour, chantent l'amour ; Aux Champs-Elysées, aux Champs-Elysées ; Au soleil, sous la pluie, à midi ou à minuit ; Il y a tout ce que vous voulez aux Champs-Elysées ; Aux Champs-Elysées, aux Champs-Elysées ; Au soleil, sous la pluie, à midi ou à minuit ; Il y a tout ce que vous voulez aux Champs-Elysées ; Aux Champs-Elysées, aux Champs-Elysées »

Chanson Ste Trinité, Ecrite en 2022 pour la journée des délégués à Lyon

« 1/ De la primaire au lycée, Toutes ces années à s’entraider, Entre nous solidarité et amitié, On s’amuse bien à la récré, On travaille bien en sérénité, Et on adore ensemble fêter la Sainte Trinité ; 2/ La croyance et le pardon ; Le respect et l’attention ; Tolérance et communion sont notre inspiration ; Maths et Français ; Musique Café ; Sport SVT ; Physique Anglais ; Dans la bienveillance ces matières nous sont enseignées. 3/ Tu m’as dit j’ai rendez-vous, Dans une école qui compte pour nous, Nous chantons tous à l’unisson, C’est ça qu’nous aimons, A Marseille, cette maison, Est le cœur de notre union, Devant vous de l’Amour de Dieu nous témoignons. A Sainte Trinité, A Ste Trinité, Du lundi au vendredi, Au soleil ou sous la pluie, L’amour de Dieu berce nos vie à Sainte Trinité. »

Hero Wars, le jeu sur smartphone qui inonde Internet de fausses pubs. Depuis plusieurs années, des studios de développement de jeux-vidéo sur mobile misent sur des publicités absurdes et trompeuses pour buzzer et inciter à l’installation de leurs jeux... qui s'avèrent souvent être des arnaques.

Le Robot Sauvage (2024) Après un naufrage, un robot intelligent appelé Roz est bloqué sur une île inhabitée. Pour survivre à l'environnement dur, Roz se lie aux animaux de l'île et s'occupe d'une oie de bébé orphelin.

Ripley (2024) Un escroc nommé Ripley vivant à New York dans les années 1960 est embauché par un homme riche pour commencer une vie complexe de tromperie, de fraude et de meurtre.

Shōgun (2024) Lorsqu'un mystérieux navire européen est retrouvé échoué dans un village de pêcheurs voisin, Lord Yoshii Toranaga découvre des secrets qui pourraient faire pencher la balance du pouvoir et dévaster ses ennemis.

Dreams of Darkness (2024) Dévasté par la disparition de sa femme, Derek Fabry entre dans un monde cauchemardesque de séduction occulte, érotique et surnaturelle alors qu'il tente de percer le mystère de sa disparition.

Piece by Piece (2024) Suivez cette autobiographie où Pharrell Williams montre son processus imaginatif et créatif à l'aide de Lego, alors qu'il construit des modèles Lego représentant son développement artistique. Chaque version reflète une étape créative différente.

Nosferatu (2024) Une histoire gothique d'obsession entre une jeune femme hantée et le terrifiant vampire épris d'elle, provoquant dans son sillage une horreur indescriptible.

Le problème à trois corps (2024) Une décision fatidique prise dans la Chine des années 1960 se répercute aujourd'hui, où un groupe de scientifiques s'associe à un détective pour faire face à une menace planétaire existentielle.

The Satire (2024) Le journaliste Shamal choque le monde lorsqu'il révèle un sombre secret.

10 Seconds to Win ! (2024) Atteignez l'objectif aussi vite que possible et relevez des défis de plates-formes de précision difficiles mais équitables ! Incarnez un petit héros blond et agile qui saute et s'élance sur le chemin de la gloire dans 10 Seconds to Win ! Dans ce jeu de plates-formes de précision, vous n'avez que 10 secondes pour relever chaque défi sur un seul écran. Élancez-vous, courez et faites des sauts aériens pour éviter les pics, les lames de scie tournantes et bien d'autres dangers pour, au final, tenter de décrocher un trophée. Parviendrez-vous à maîtriser les 100 niveaux à la difficulté croissante dans le délai imparti ?

Return to Grace (2024) Return to Grace est une aventure narrative à la première personne se déroulant dans un monde de science-fiction rétro des années 60 visuellement époustouflant. Vous incarnez l'archéologue spatial Adie Ito, qui a mis au jour l'ancien lieu de repos d'un robot IA. dieu et ancien gardien du système solaire connu sous le nom de Grace.

Those Who Remain (2024) Au fur et à mesure que les lumières s’éteignent, les braises des ténèbres sont ravivées dans la petite ville endormie de Dormont. Faites face à l’effroi maléfique, ne sombrez pas dans la folie et survivez à la nuit dans ce thriller psychologique.

Figment: Journey Into the Mind (2024) Un jeu d'action-aventure musical qui se déroule dans les recoins de l'esprit humain... Bienvenue dans le monde de Figment Un monde étrange et surréaliste, un endroit rempli de nos pensées, désirs et souvenirs les plus enfouis, habité par les différentes voix que nous entendons dans notre tête. Cet esprit a été calme et silencieux pendant plusieurs d'années. Mais quelque chose a changé. De nouvelles pensées ont commencé à émerger, elles prennent la forme de

créatures cauchemardesques qui répandent la peur sur leur passage. Le seul espoir réside dans le grincheux Dusty, autrefois la voix du courage de cet esprit. Il doit redevenir lui-même et aider l'esprit à faire face à ses peurs. Rejoignez Dusty et son amie Piper, une éternelle optimiste, pour une aventure au travers des différentes facettes de l'esprit, et résolvez les énigmes afin de rétablir la situation, en repoussant les cauchemars et en rétablissant le courage perdu. Un monde fantasque dessiné à la main Voyez comme les coups de pinceaux traditionnels faits mains prennent vie dans un monde surréaliste remplis d'illustrations colorées et d'adorables personnages. Faites l'expérience du style artistique unique des joyeuses Îles de la Libertés, de la radieuse Rouageville et des sinistres Sentiers.

Space Engineers (2024) Space Engineers est un jeu de sandbox à monde ouvert caractérisé par la créativité et l'exploration. Les joueurs construisent des vaisseaux spatiaux, des stations spatiales, des avant-postes planétaires de différentes tailles et utilisations, pilotent des navires et voyagent dans l'espace pour explorer les planètes et rassembler des ressources pour survivre. Avec à la fois des modes de création et de survie, il n'y a pas de limite à ce qui peut être construit, utilisé et exploré. Space Engineers propose un moteur physique réaliste basé sur le volume: tout le jeu peut être assemblé, désassemblé, endommagé et détruit.

Anuchard (2024) Le royaume d’Anuchard est tombé. Plusieurs générations après la chute, les descendants des survivants vous ont choisi pour porter la cloche magique d’Audros. Partez à l’aventure, affrontez des monstres, résolvez des énigmes et rendez au royaume céleste d’Anuchard sa gloire d’antan ! Anuchard était connu comme un lieu d'émerveillement et de paix, une terre à l’abondance infinie suspendue dans les cieux. Cinq anciens Gardiens ont accordé leur bénédiction à l'île... Jusqu’au jour où ils partirent sans dire mot. Le paradis d’Anuchard est tombé des cieux, s'écrasant sur le monde en dessous. Seul un petit morceau de l’île survécut à la chute. Le reste s’est agglutiné sous terre en une masse tordue de passages sinueux remplis de magie imprévisible et de monstres vicieux, connue simplement sous le nom de Donjon. Des générations se sont écoulées alors que les rares survivants s’installèrent à Orchard, l'unique village restant de l'île, qui renferme encore quelques vestiges de la magie anuchardienne. Les fermiers s'occupent des champs tandis que les explorateurs fouillent les restes du royaume. Tous attendent l’Élu, le Porteur de cloche, qui maniera la cloche d'Audros et entrera dans le donjon pour sortir les Gardiens de leur

sommeil et faire renaître le paradis céleste. Montrez-vous en digne et endossez le fardeau du Porteur de cloche. Le donjon vous attend !

__Palworld__ (2024) Q. De quel genre de jeu s'agit-il ? R. Tout dépend de si vous préférez vous la couler douce en compagnie des étranges créatures que sont les Pals, ou si vous entendez vous lancer dans une lutte à mort contre les braconniers. Vous pouvez faire combattre les Pals, les faire se reproduire et ils pourront même vous aider dans votre travail aux champs ou encore à l'usine. Vous pouvez aussi les vendre, les disséquer ou les manger. ▼Survie Pénuries de nourriture, milieux hostiles, braconniers sanguinaires... Ce monde est rempli de dangers. Tous les moyens sont bons pour survivre. Quitte à dévorer vos propres Pals... ▼Montures et exploration Montez vos Pals pour explorer terre, mer et ciel. ▼Construction Vous voulez construire une pyramide ? Alors n'hésitez pas à employer vos Pals. Ne vous en faites pas ; le droit du travail ne s'applique pas à ces créatures. ▼Besoins primaires Faites du feu, produisez de l'électricité, extrayez des ressources... Gagnez en confort de vie en dénichant les Pals adéquats. ▼Agriculture Semence, arrosage, récolte... Chaque Pal a sa spécialité. Créez l'exploitation de vos rêves à l'aide de vos Pals. ▼Industrie et automatisation L'automatisation passe fatalement par le travail manuel des Pals. Construisez des usines et affectez-y des Pals. Tant qu'ils seront nourris, ils travailleront sans rechigner. Jusqu'à ce que mort s'ensuive. ▼Exploration de donjons Tant que vous aurez vos Pals avec vous, vous ne courrez aucun danger. Utilisez-les comme boucliers si besoin. Ils sont prêts à tout pour vous servir. ▼Sélection et génétique Les Pals transmettent leurs caractéristiques à leur progéniture quand ils se reproduisent. Combinez des Pals rares pour créer le spécimen ultime ! ▼Braconnage et criminalité Des Pals en danger d'extinction peuplent la nature. Vous deviendrez riche en un rien de temps si vous parvenez à les capturer ! Après tout, un crime discret n'en est pas un. ▼Multijoueur Il est possible de jouer à plusieurs, alors partez à l'aventure avec vos amis pour combattre, faire des échanges et plus encore. Il est prévu d'intégrer les combats dans une future mise à jour. Un tout nouveau jeu de survie multijoueur en monde ouvert où le but est de collectionner de mystérieuses créatures, les Pals, afin de les faire combattre, bâtir des structures, travailler dans les champs et faire tourner vos usines.

__Le Programme : Sectes, mensonges et enlèvements__ (2024) Interdit de parler, de sourire ou de sortir. Dans le cadre du

programme sectaire d’Academy à Ivy Ridge, des adolescents subissaient des violences physiques et psychologoqies. D’anciens élèves retournent à l’Academy at Ivy Ridge et se remémorent les horreurs endurées lors de leur séjour dans cette école désormais abandonnée. Le quotidien à Ivy Ridge était régi par des stratégies sectaires, un règlement extrêmement sévère et des référents prêts à tout pour garder les ados dans le programme. Entre programme internationaux et frais de scolarité exorbitants, l’argent affluait. Mais ou allait-il ? Des preuves troublantes pointent du doigt les responsables.

The Signal (2024) Paula, une astronaute, revient de mission. Son mari Sven et sa fille Charlie se réjouissent de la revoir bientôt lorsqu’ils apprennent une nouvelle dévastatrice. Dans l’espace, Paula se remet de plus en plus en question en réalisant la gravité de sa découverte. Sur terre, Sven et Charlie affrontent les répercussions de l’accident. En quête de vérité, Sven se heurte à de nouvelles menaces et gagne des alliés inattendus. Une trahison surprend Paula au cours d’une phase critique de sa mission. Afin d’éviter de tomber dans les griffes ennemies, Sven place toute sa confiance en Charlie alors qu’ils tentent de trouver la dernière pièce du puzzle de Paula.

Sing Sing (2024) Divine G, emprisonné à Sing Sing pour un crime qu'il n'a pas commis, trouve un but en jouant dans une troupe de théâtre aux côtés d'autres hommes incarcérés dans cette histoire de résilience, d'humanité et du pouvoir transformateur de l'art.

L’Idée d’être avec toi (2024) Solène, une mère célibataire de 40 ans, entame une romance inattendue avec Hayes Campbell, 24 ans, le chanteur d'August Moon, le boys band le plus en vogue de la planète.

Expats (2024) Les vies intenses d'un groupe de femmes expatriées à Hong Kong liées par une forte amitié, souvent mise à rude épreuve…

Princess Peach: Showtime! (2024) Une mystérieuse créature masquée a envahi le Théâtre de l’Étincelle, et la princesse Peach doit sauver les représentations pour sortir le théâtre de la catastrophe ! Prenez le devant de la scène avec une panoplie de transformations époustouflantes dans
Princess Peach: Showtime!.

« Dragon Ball m’a aidé à me faire accepter par la société. », Akira Toriyama, auteur de manga ***Dragon Ball*** et ***Dr Slump***

Ib (2024) Ib se rend à une galerie d'arts avec ses parents. Alors qu'elle se promène dans les couloirs, admirant les œuvres, elle se retrouve soudain seule. En se mettant à la recherche d'autres visiteurs, elle réalise que la galerie a... changé. ◆◆◆◆◆ Un jeu d'aventure en 2D qui prend place dans les couloirs d'une angoissante galerie d'arts. Échappez-vous en résolvant des énigmes à l'aide de différents objets et en apprivoisant les œuvres d'arts hantées.

Harold Halibut (2024) Harold Halibut est un jeu narratif conçu à la main, une histoire d'amitié qui traite aussi de la vie à bord d'un énorme vaisseau immergé dans un océan extraterrestre. Cela fait 250 ans que votre maison, un vaisseau aux allures d'arche, a fui la Terre face à la menace d'une guerre froide afin de trouver une planète habitable où préserver l'espèce humaine. Vous incarnez Harold, le jeune assistant de la scientifique en chef du vaisseau, Jeanne Mareaux. Alors que la majorité des habitants du vaisseau a accepté cette vie sous-marine, Mareaux continue de chercher sans relâche un moyen de quitter la planète pour trouver un foyer moins humide. Les autres habitants du FÉDORA I, tous plus loufoques, merveilleux et différents les uns que les autres, ne laissent eux non plus guère de temps libre à Harold... Jusqu'à ce qu'une rencontre fatidique le plonge dans un monde au-delà de l'imagination... Et qui détient peut-être la clé pour donner vie aux projets de Mareaux. Accompagnez Harold dans ce monde rétrofuturiste et découvrez avec lui le vrai sens de l'expression "trouver sa place".

Despair: Blood Curse (2024) Un jeu d'horreur et de survie non linéaire à la troisième personne comprenant des énigmes et des ennemis venus des profondeurs de l'enfer. Peu après avoir accueilli une invitée inattendue, la mère d'Anna tombe malade et décède soudainement. Mais tandis que les médecins déclarent qu'elle n'est qu'une victime de la pandémie, Anna reçoit une lettre de sa sœur laissant penser que la vérité est tout autre. Parviendra-t-elle à lever le voile sur la mort de sa mère ?
- Utilisez le pistolet-hache d'Anna pour éliminer les ennemis de près ou à distance.
- Une progression non linéaire : explorez et résolvez des énigmes pour percer les mystères du manoir et au-delà.
- Un espace d'inventaire limité : gérez votre inventaire avec précaution et préparez-vous à affronter l'inconnu.

- Un système de dégâts localisés : ne gaspillez pas vos précieuses munitions en tirant sur les bras et les jambes - visez plutôt la tête.

Dark Atlas: Infernum (2024) ***Dark Atlas: Infernum*** est une histoire à la première personne troublante où une fin ésotérique du monde rencontre un survival horreur psychologique avec une composante narrative importante. Que se passerait-il si une silhouette humanoïde fantomatique apparaissait dans votre salon ? Elle ne parle pas, ne bouge pas, ne réagit pas. Et si après de violentes tempêtes électriques que l'on appelle les « ombres », ces êtres spectraux, nommés les « impressions », surgissent à votre travail, dans des parcs, des avenues, des magasins ou des églises ? Les scientifiques sont déconcertés et les véritables sorciers de notre temps ont eu des visions et des cauchemars dans lesquels le monde s'effondrait, les tyrannies proliféraient et les sectes, les organisations secrètes ainsi que les cultes démoniaques cherchaient un moyen de contrôler l'humanité. Vous incarnez Natalia Asensio, ancien grand maître de l'ordre occulte le plus ancien de l'Ouest : le Conseil nocturne. Parmi les flammes et les fissures du ciel, vous devez descendre dans les abysses de votre esprit, fouler les chemins de l'enfer et chercher les réponses à toutes vos questions. Débloquez vos souvenirs, résistez à l'influence d'un personnage énigmatique prénommé « Le Mot » et échappez-vous du labyrinthe où vous êtes pris au piège. Faites-le avant que ceux qui veulent contrôler ce Nouveau Monde apocalyptique n'arrivent à le faire. Faites-le avant qu'ils ne trouvent un moyen de restaurer le Corona Radiata, le grimoire qui leur donnera un pouvoir suprême. Et surtout, fais-le avant… que ce soit vous qui leur appreniez comment faire.

Last Time I Saw You (2024) Une aventure racontant le passage à l'âge adulte mêlant premiers amours, problèmes familiaux et anciennes malédictions. Découvrez l'histoire d'Ayumi et suivez-le dans sa quête pour retrouver la fille qui hante ses rêves. Pourquoi la forêt sombre l'appelle-t-elle ? Quels esprits et créatures y vivent ? Comment peut-il briser la malédiction qui a frappé sa ville ?

LIENS FAMILIAUX ET ANCIENNES MALÉDICTIONS
Last Time I Saw You est une aventure narrative racontant le passage à l'âge adulte prônant l'amour et l'acceptation de soi. Le jeu vous propose une histoire instructive, riche en personnages complexes, qui se déroule dans une vision vibrante du Japon de la fin des années 80.
Rejoignez Ayumi dans un récit passionnant de découverte de soi, au

cours duquel il fera ses premiers pas vers l'âge adulte et affrontera la terrible malédiction qui s'est abattue sur sa ville natale.

UN RÉALISME MAGIQUE DU JAPON DES ANNÉES 80
Rencontrez des personnages éclectiques inspirés de la mythologie japonaise et plongez-vous dans des visuels dessinés à la main et une aventure animée de façon traditionnelle.

AMITIÉS ET PREMIERS AMOURS
Dans cette aventure regorgeant d'amour et d'amitié et traversant toutes les épreuves de l'adolescence, vous rencontrerez des personnages fascinants, de vos camarades de classe aux habitants de la ville, en passant par des corbeaux samouraïs et des kappas kleptomanes, mais surtout, la fille de vos rêves.

UNE AVENTURE INTRIGANTE
Last Time I Saw You est un jeu d'exploration en 2D agréable et relaxant. Il propose de l'action légère, des énigmes environnementales, des quêtes secondaires et des objets à collectionner pour souligner son cœur narratif réconfortant, le tout empreint de nostalgie et d'affection pour une époque révolue depuis bien longtemps.

Read Only Memories: NEURODIVER (2024) ES88 est une extrasens chargée de capturer Papillon doré, une entité psychique se cachant dans les souvenirs des individus. Incarnez ES88 et rejoignez votre collègue cyborg GATE, ainsi que la créature que l'on appelle le NEURODIVER, pour réparer les souvenirs endommagés par Papillon et l'arrêter pour de bon dans cette aventure de psycho-fiction !

Vous êtes une aruspice
Incarnez ES88, jeune extrasens employée par MINERVA, une puissante organisation spécialisée dans les sciences de l'information, les neurotechnologies et les phénomènes extrasensoriels. Sa mission, retrouver Papillon doré, une mystérieuse entité psychique se cachant dans les souvenirs des citoyens de Neo-San Fransisco pour les fragmenter. Qui est-il ? Pourquoi fait-il ça ? Et comment l'arrêter ?

Le NEURODIVER
Le Neurodiver est une créature psychique issue de la bio-ingénierie créée pour améliorer les aptitudes naturelles des extrasens. Avec son aide, vous allez pouvoir rassembler des indices et des réflexions

sur les souvenirs de vos sujets, pour tenter d'en recoller les fragments et d'en expulser Papillon doré !

Du neuf avec du vieux
Read Only Memories: NEURODIVER vous replonge dans le monde de science-fiction de Neo-San Fransisco, tel qu'il était dans 2064: Read Only Memories, avec une toute nouvelle histoire et de nouveaux personnages. Les novices pourront facilement plonger dans l'aventure et les joueurs déjà familiers avec le jeu d'origine retrouveront quelques têtes connues !

Des sensations audio en FM !
La bande originale de NEURODIVER, composée par Ken « coda » Snyder (Tree of Knowledge) pour Scarlet Moon, s'inspire des sons de l'OPNA/YM2608 présents sur les séries d'ordinateurs PC-8801 et PC-9801 !

Si vous aimez les tonalités générées par les cartes son FM de la fin des années 80, comme on les trouvait à l'époque dans de nombreux ordinateurs, bornes d'arcade et consoles, alors vous serez servis. Laissez-vous emporter par la puissance de la FM !

Clown Art (2024) Bienvenue chez Clown Art. Clown Art vous retient prisonnier chez lui et ne vous laissera pas partir. Vous vous réveillez dans une cave sombre, la tête vous fait mal comme si quelqu'un vous avait frappé. La seule chose qui éclaire la pièce est une lampe de poche posée sur l'étagère. La porte principale est verrouillée avec différents cadenas, et maintenant vous devrez fouiller la maison, trouver des clés et d'autres objets pour ouvrir la porte et vous échapper de cette maison. Mais faites attention, car Art le Clown entend tout, et si vous laissez tomber quelque chose par terre ou marchez sur un plancher qui grince, il courra vers l'endroit où il a entendu le son. Si vous ne parvenez pas à vous échapper... eh bien, peut-être que vous pourrez comprendre ce qui se passera ensuite. Bonne chance !

Withering Rooms (2024) "Bienvenue à Mostyn House, un manoir victorien qui a perdu sa splendeur d'antan et dont les pièces, qui se réarrangent chaque nuit, sont peuplées de morts-vivants monstrueux, de fantômes invisibles, de sorcières sournoises et de forcenés armés d'une hache.

Incarnez la jeune Nightingale dans ce jeu de rôle en 2,5D exigeant qui s'inspire des roguelikes, des Soulslikes et des grands jeux de

survie et d'horreur.

Explorez une vaste carte générée de façon procédurale qui couvre non seulement Mostyn House, mais aussi les labyrinthes végétaux, les tombes, les grottes, les églises et les ruines qui entourent la demeure. Créez votre personnage idéal à l'aide des multiples armes, outils, sorts, tenues et artefacts magiques que vous pourrez trouver ou fabriquer. Découvrez un ensemble d'amis étranges, de marchands et de menteurs, chacun d'entre eux poursuivant ses propres objectifs.

Nightingale parviendra-t-elle à s'échapper de Mostyn House, ou deviendra-t-elle assez puissante pour en prendre le contrôle ?

Caractéristiques

● Une expérience de jeu unique en 2,5D avec des éléments inspirés des roguelikes, des Soulslikes et des classiques du jeu d'horreur et de survie.
● Une histoire riche et captivante qui mêle horreur gothique et science-fiction du XIXe siècle.
● Un vaste monde généré de manière procédurale à explorer :
○ Plus de 200 pièces et zones avec des douzaines d’environnements.
○ Plus de 80 monstres et boss.
○ Plus de 400 tenues, anneaux, armes, outils, trésors et sorts uniques à trouver ou fabriquer.
○ Plus de 30 personnages avec lesquels vous pouvez vous lier d'amitié ou que vous pouvez trahir.
● Quatre fins et un mode New Game+ à découvrir avec de nouveaux monstres et un nouveau boss.
● Débloquez le mode Caméra fixe et jouez en adoptant le point de vue des jeux d'horreur et de survie classiques."

Etera (2024) Plongez dans une aventure sans limites au cœur d'« Etera », un voyage extraordinaire à travers un monde imaginaire. Explorez des scénarios riches en détails et en complexité, où la fine frontière entre réalité et fantaisie se dissout. Naviguez dans des environnements si réalistes qu'ils semblent tangibles, mais suffisamment surréalistes pour captiver votre imagination avec un mélange unique d'éléments familiers et inattendus. Chaque instant marquera le rythme de votre quête, influençant l’intrigue et la direction de votre voyage. Relevez des défis dans une chronologie changeante, où le passé et le futur s'entremêlent. Offrez-vous le

luxe de vivre la magie de mondes inédits, où les adversités climatiques deviennent soit une alliée précieuse, soit un adversaire insidieux.

Shines Over : The Damned (2024) ***Shines Over : The Damned*** vous plongera dans une expérience d'horreur expérimentale unique à la première personne, où vos sens seront mis à l'épreuve et votre réalité remise en question. Vous n'avez pas de nom, pas de mémoire, pas d'armes. Il n'y a pas d'amis pour vous protéger. Vous êtes seul, à l'exception de votre fidèle chien, un berger allemand, qui vous guidera dans ce monde sombre et restera à vos côtés. Plongez dans un simulateur de marche mystérieux et terrifiant avec votre fidèle compagnon, où vous serez entouré d'effroi, de tension et d'énigmes environnementales, et où le danger vous guette. Méfiez-vous des horreurs qui vous attendent dans ***Shines Over : The Damned***. Vous avez été prévenu...

Death Relives (2024) ***Death Relives*** est un jeu de survie horrifique à la première personne développé par une équipe passionnée de mythologie et d'horreur. Courez, cachez-vous et survivez. C'est tout ce que vous pouvez faire, mais échapper à un dieu aztèque comme Xipe Totec ne sera pas facile. Adrian était un adolescent ordinaire qui se préparait à fêter son diplôme, jusqu'à ce qu'il se demande ce qui était arrivé à sa mère et décide de la suivre. Xipe Totec est un puissant dieu aztèque qui ne cherche que des sacrifices pour sa grâce, et Adrian est sur le point de découvrir quelque chose de troublant à propos de la mort de sa mère.

The World After (2024) Situé durant un confinement en France, The World After raconte l'histoire de Vincent, un écrivain qui a fui la ville pour se concentrer sur son nouveau livre. Suite à d'étrange cauchemars, il cherche à découvrir la vérité derrière le mystère du village dans lequel il vit. Alors que ses recherches l'emmènent jusqu'à un ancien château, il découvre un moyen de transformer le jour en nuit. C'est alors qu'il est poursuivi par un terrible monstre : le Veilleur de Nuit.
Vincent trouvera-t-il des réponses ? Que se cache-t-il au delà de la porte de Tannhäuser ? Qui est le Veilleur ? Quelle est la signification des messages qu'il ne cesse de trouver autour de lui ? The World After est une exepérience en full-motion vidéo réalisé durant la pandémie de 2020 par des artistes de cinéma. Mettant en scène Jean-Claude Dreyfus (La Cité des Enfants perdus, Delicatessen), ce jeu est la combinaison parfaite entre les mécaniques de gameplay d'un point & click old school et les dernières technologies de

cinéma.

Un nouveau jeu d'aventure point'n'click en FMV
3 fins différentes
32 environnements à explorer
Bande son originale
11 logs cachés
Un Visual Novel tout entier à débloquer en bonus !

Avec les fées, Sylvain Tesson. Le mot fée signifie autre chose. C'est une qualité du réel révélée par une disposition du regard. Il y a une façon d'attraper le monde et d'y déceler le miracle de l'immémorial et de la perfection. Le reflet revenu du soleil sur la mer, le froissement du vent dans les feuilles d'un hêtre, le sang sur la neige et la rosée perlant sur une fourrure de mustélidé : là sont les fées. Elles apparaissent parce qu'on regarde la nature avec déférence. Soudain, un signal. La beauté d'une forme éclate. Je donne le nom de fée à ce jaillissement. Les promontoires de la Galice, de la Bretagne, de la Cornouailles, du pays de Galles, de l'île de Man, de l'Irlande et de l'Écosse dessinaient un arc. Par voie de mer j'allais relier les miettes de ce déchiquètement. En équilibre sur cette courbe, on était certain de capter le surgissement du merveilleux. Puisque la nuit était tombée sur ce monde de machines et de banquiers, je me donnais trois mois pour essayer d'y voir. Je partais. Avec les fées. Sylvain Tesson y médite et nous raconte en journal de bord, sentiments, exaltations, mythologies, littérature. Tesson ne voyage pas sans ses livres et accompagne ces instantanés existentiels de réflexions sur la quête de sens, dont ces fées mystérieuses et si présentes sur ces terres fondatrices, sont les compagnes attendues et avidement recherchées. Il vous sera donné à l'arrivée de découvrir quelles sont celles de cet étonnant voyageur, et peut-être aussi, les vôtres !

Problemista (2023) Alejandro est un aspirant créateur de jouets du Salvador qui a du mal à donner vie à ses idées inhabituelles à New York. Alors que le temps imparti pour son visa de travail s'épuise, un emploi pour aider un paria erratique du monde de l'art devient son seul espoir de rester dans le pays.

Dollhouse (2024) L'échelon supérieur de la scène de la mode new-yorkaise.

Nobody Wants to Die (2024) Perdez-vous dans le monde dystopique de New York en 2329 dans ***Nobody Wants to Die***, une

nouvelle aventure policière noire où l'immortalité a un prix que quelqu'un doit payer. En tant que détective James Karra, vous dirigerez l'enquête en utilisant une technologie de pointe, risquant tout pour poursuivre un tueur en série ciblant l'élite de la ville.

CARACTÉRISTIQUES
• Bienvenue à New York 2329 – Vivez une aventure aux accents de film noir dans une métropole futuriste méconnaissable. Ici, la technologie a atteint un stade où les humains peuvent vivre éternellement, en stockant leur conscience dans des banques mémorielles pour la transférer d'un corps à un autre. À condition de pouvoir payer l'abonnement.

• Menez l'enquête – Glissez-vous dans la peau de James Karra, détective du service Mortalité sur la piste d'un tueur en série qui s'en prend aux citoyens les plus aisés de la ville. Enquêtez sur les scènes de crime à l'aide de technologies avancées qui manipulent le temps pour reconstituer les circonstances de chaque meurtre, réunir un faisceau d'indices et découvrir l'horrible vérité derrière les meurtres.

• Un film noir immersif – Ce polar interactif profond et inédit vous plongera au sein d'un vertigineux avenir dystopien. Dans un monde où la mort n'est plus qu'un souvenir, où la moralité est sacrifiée sur l'autel de l'immortalité, le détective endurci que vous êtes devra louvoyer entre bien et mal pour espérer s'en tirer.

• Une aventure narrative époustouflante – ***Nobody Wants to Die*** exploite la puissance de l'Unreal Engine 5 pour repousser les frontières de l'aventure narrative, en associant des graphismes photoréalistes à un scénario mémorable.

The Chosen (2024) Les Élus est un drame historique basé sur la vie de Jésus et de ceux qui l'ont connu. Située dans le contexte de l'oppression romaine dans l'Israël du premier siècle, la série partage un regard authentique sur la vie et les enseignements révolutionnaires de Jésus.

Dead Mail (2024) Une note d'aide inquiétante arrive dans un bureau de poste des années 1980, reliant un enquêteur sur les lettres mortes à un technicien de clavier kidnappé.

Nous vivons tous sous vidéosurveillance, non seulement dans la rue par l’intermédiaire de millions de caméras, mais aussi sur Internet,

dans les moindres recherches que nous effectuons sur Google, Youtube ou TikTok. Bien avant l'émergence de ces technologies, le philosophe Michel Foucault avait déjà écrit là-dessus dans les années 70, dans un livre intitulé ***surveiller et punir***. Michel Foucault analyse certains dispositifs de surveillance qui commencent à être imaginés à la fin du XVIIIème siècle, comme le panopticon. Le panopticon, dont le système panoptique est une prison construite de manière circulaire, où un surveillant dans la tour centrale peut surveiller tout le monde sans être vu. Donc les détenus ont le sentiment d'être surveillés en permanence, même en l'absence de surveillants. Donc finalement, selon Foucault, la prison n'est plus uniquement un lieu de répression et d'enfermement des criminels, m   ais un véritable laboratoire où s'expérimente le contrôle des individus par la surveillance des corps. Aujourd'hui, cette surveillance généralisée est même assurée par des algorithmes. Alors, vous, est-ce que ça vous rassure ? Est-ce que ça vous permet de vous sentir plus en sécurité ou bien comme Foucault, vous trouvez ça inquiétant que l'humain soit de plus en plus soumis à des dispositifs de surveillance et de pouvoir ?

Them (2021) Une famille noire déménage dans un quartier entièrement blanc de Los Angeles où des forces malveillantes, voisines et d'un autre monde, menacent de les hanter, de les ravager et de les détruire.

Wire Lips (2023) La vie de Leta a changé en un instant lorsque le destin l'a conduite vers un artéfact mystérieux. Leta se promenait dans les montagnes près de sa ville natale avec son amie Lina et elles photographiaient la nature, lorsqu'elles sont tombées sur une vieille boîte. Lina a décidé de prendre cet objet étrange chez elle - après tout, il semblait n'appartenir à personne. Peu de temps après, elle a disparu sans laisser de trace, laissant derrière elle seulement une photo et cette même boîte. C'est maintenant à Leta de découvrir les terribles mystères que renferme cet artéfact...

« Les fous ce sont eux qui acceptent de vivre comme du bétail. » Une phrase prononcée par Eren du manga L'attaque des Titans. En critiquant la société les individus et à les réduire à une existence moutonnière. Eren remet en question les normes établies. Il considère qu'il faut oser penser par soi-même et remettre en cause le statu quo. Cela exprime une soif d'émancipation et d'autodétermination. Ici, Eren encourage à prendre en main son destin et à se battre pour ses idéaux même si cela peut sembler

irrationnel ou insensé aux yeux des autres. On pourrait considérer ça comme une forme de romantisme révolutionnaire qui valorise la révolte individuelle contre un système oppressif. Les marginaux possède en réalité une forme de lucidité supérieure. Un refus courageux de se résigner à une vie étriquée. Mais, cette citation soulève également la question des limites de la rébellion. Jusqu'où peut-on aller au nom de son idéal sans sombrer dans la violence ou la démesure ? La quête effrénée de liberté peut parfois avoir des conséquences imprévisibles et engendrer de nouvelles souffrance. Dans le contexte du manga, cette phrase illustre la détermination d'Eren à combattre les forces qui menacent l'humanité quitte à transgresser les interdis et à se sacrifier lui-même. Mais il faut prendre en compte la question de l'éthique et de la morale sur la légitimité d'une révolte qui peut engendrer des souffrance supplémentaires.

Say No ! More (2024) Une expérience inédite qui nous vient tout droit des génies de Studio Fizbin. Dans un monde où chacun s'accommode du statu quo consistant à dire « OUI », crée ton propre personnage et glisse-toi dans un rôle de stagiaire, en mission pour sauver le monde grâce au pouvoir positif du « NON ! ». Grâce à cette puissance nouvelle, rien ne pourra faire face à tes dénégations hurlées en réponse aux absurdes demandes qui te sont faites. À l'aide de contrôles simples conçus pour rendre le jeu accessible, lance-toi dans la vie active en suivant cette route toute tracée dans des bureaux. Tu pourras non seulement crier « NON ! » dans la langue de ton choix, mais aussi le décliner en fonction de tes sentiments pour envoyer valdinguer ceux qui te barrent le chemin. Surprends tes collègues avec différentes actions qui leur feront baisser la garde, puis charge ton « NON ! » pour un effet encore plus dévastateur sur tes adversaires distraits.

Cette aventure hilarante qui s'attaque à des questions intemporelles et modernes comme l'étiquette sociale, l'amitié et les règles d'un lieu de travail, laisse aussi entrevoir une profondeur touchante. L'amusant style années 90, agrémenté des graphismes grossiers et colorés, des animations comiques et de la musique jazzy de rigueur, font qu'il est difficile de dire « NON » à ce bijou.

FONCTIONNALITÉS :

Choisissez comment dire Non ! :

Avec passion

Avec froideur

Sans effort

De manière excentrique

Chargez vos Non ! pour obtenir un meilleur effet !

Irritez vos collègues !

Moquez-vous d'eux !

Applaudissez-les, lentement, très lentement !

Faites semblant de les écouter et soyez sarcastique !

Dites Non ! dans de nombreuses langues !

Personnalisez votre personnage !

Affrontez vos méchants collègues et superviseurs !

Faites-vous des amis durant la pause de midi !

Rigolez ! Ce jeu est fait pour ça !

Et surtout, n'hésitez pas à dire Non !

Dans ***Wake Up*** (2024) du collectif RKSS, un groupe d'activistes s'introduit de nuit dans un grand magasin d'ameublement dans le but de dénoncer les pratiques écocides de l'entreprise. Mais l'agent de sécurité chargé de la surveillance de nuit est un déséquilibré, obnubilé par la chasse « primitive ». La situation dégénère et une véritable chasse à l'homme commence.

This Is War (2011), Thirty Seconds To Mars

Civil War (2024). Un voyage à travers une future Amérique dystopique, suivant une équipe de journalistes militaires alors qu'ils courent contre la montre pour atteindre Washington avant que les factions rebelles ne descendent sur la Maison Blanche.

« Pourquoi tu as refusé ? De faire le pouce en l'air. C'est entre adultes. Chez les Marines, on m'a appris qu'en cas de grosse bombe, il faut lever le pouce. Si le nuage de fumée est plus petit que le pouce, il faut fuir. Et s'il est plus gros ? Ça ne sert à rien de fuir. Ça arrivera pour de vrai ? J'espère que non. Mais les cow-boys comme nous vivent au jour le jour. », The Ghoul à Janey, ***Fallout*** (2024)

The Street Avengers (2024) Une fille perd son père à cause de la violence des gangs. Cherchant à se venger, elle devient une justicière combattant des gangs rivaux tout en échappant à la police. Mais la réalité s'avère contrairement aux bandes dessinées.

« Bonsoir et bienvenue aux fiers habitants de l'Abri 32. Nous partageons un lien fort. Parce que nous sommes voisins et parce

que nous avons un devoir commun. Celui de maintenir allumée la flamme de la civilisation, alors que le reste du monde est plongé dans les ténèbres. Bientôt, si nos estimations sont exactes, le niveau de radiation à a surface sera assez bas pour que la génération à venir, les enfants de Lucy et Monty, puisse recoloniser. Après deux cents ans, on ignore ce qui se trouve là-haut. Le désenchantement, la violence, l’anarchie. Les survivants auront besoin de nous pour bâtir une meilleure société. Je l’avour, j’ai parfois peur que ce soit un monde malfaisant qui déteigne sur nous. Puis, je vois ma fille. Quelle sublime mariée. Je vois son mari. Et ma peur disparaît. Je suis empli d’espoir. Vive Lucy McClean, vice cette union et vive l’espoir ! Tout le monde sur la piste. Musique ! », Overseer Hank, ***Fallout*** (2024)

La Cathédrale de la mer (2018). Dans la Barcelone du XIVe siècle, l'ascension déterminée d'un serf vers la richesse et la liberté suscite le mépris de la classe noble et la suspicion de l'Inquisition.

« Aspirant Maximus, ton devoir le plus sacré est de protéger la Confrérie. Ensuite, ton devoir le plus sacré est de protéger notre mission. Ensuite, ton devoir le plus sacré est de protéger ton seigneur le Chevalier Titus. L’acceptes-tu ? Notre mission nous a été confiée par les Aînés du Commonwealth. Il semblerait qu’un habitant de l’Enclave se soit échappé. L’Enclave existe vraiment ? Il aurait emporté avec lui un objet renfermant un immense potentiel, qui pourrait détruite notre nation ou la sauver. Chaque Chevalier de cette légion couvrira une zone des Terres désolées, à la recherche de cette cible. Mes frères, notre existence prend tout son sens dans des moments comme celui-ci. Avancez avec honneur. Et que notre avenir soit dessiné par la lame de vos épées ! Un croquis de la cible, pour ton seigneur. Tu peux disposer, Aspirant. », Elder Cleric Quintus à Maximus, ***Fallout*** (2024)

« J’ai une vie, avant. Ça paraît si loin, maintenant. Nous étions de simples pêcheurs. Les troupes de l’Impérium ont tout rasé, massacré tout le monde. Nous étions un peuple pacifique. Ça n’avait pas toujours été le cas. Bien longtemps avant tout ça, nous étions des guerriers. Je n’avais jamais tué personne, ni jamais versé de sang, avant de verser le mien. Ma peine devint fureur. Et ma fureur devint désir de vengeance. La cruauté de mes ancêtres résidait dans ces gantelets antiques. Mon sang les a ravivés. Ils m’ont enseigné l’art du combat. Ils m’ont fait renaître. Mais depuis ce jour, la soif de vengeance me hante. Alors, oui. Oui, je les tuerai. », ***Rebel Moon – Partie 2***

« Personne ne choisit ses parents. Il se trouve que les miens étaient roi et reine. Mon père, le roi, avait tenu à négocier en personne un accord avec les armées du Monde-Mère. En réponse, ils nous avaient renvoyé sa dépouille avec une promesse d'invasion. Ma mère m'avait alors dit : « Un garçon ne devient homme que lorsque son père meurt. Et ainsi, le prince devient roi. » Plus jamais je n'ai pleuré. Peu de temps après, leurs vaisseaux ont assombri notre ciel. Ma mère, voulant préserver son honneur, a refusé de s'enfuir. Je voulais rester pour la protéger, mais pour la reine, la pérennité de la lignée royale primait. J'ai perdu ma mère et mon monde, ce jour-là. J'ai réussi à quitter la planète, caché dans un cargo de réfugiés voyageant vers une étoile voisine. Je me suis enfui par devoir, pour préserver un royaume et une lignée qui n'existent plus aujourd'hui. On m'a privé de la possibilité de les défendre. Mais c'est du passé. Quand on en aura fini ici, c'est là-bas que j'irai. Chez moi. Pour expier… la faute qui a eu raison de mon honneur. Kora. On ne t'as pas entendue. Raconte ton histoire. », ***Rebel Moon – Partie 2***

« Je suis une orpheline de guerre. La discipline de l'armée m'a convenu. J'ai servi sur un vaisseau semblable au Regard du Roi. Je croyais avoir trouvé une nouvelle famille. Mon arrivé sur Veldt m'a ouvert les yeux. Ici, j'ai appris ce qu'étaient une vrai foyer et une vraie famille. Tu n'as rien d'autre à nous dire ? Non. Tu es sûre ? L'eau de source est bonne ? Quoi ? Depuis quelques jours, Titus feint de boire de l'alcool, car il ne veut pas qu'on sache que cette bataille lui tient à cœur. C'est bien de l'eau. », Kora, ***Rebel Moon – Partie 2***
« Va voir si la cible est là. Mais je n'ai pas d'armure, Monseigneur. On l'obtient en accomplissant des actes de courage. Ceci est un acte de courage. Monseigneur… C'est un ordre. Écuyer. Avance. », Knight Titus à Maximus, ***Fallout*** (2024)

Rebel Moon – Partie 1 et 2

« On s'en contentera. Il reste une trentaine de kilomètres à parcourir. Ça va, vos pieds ? Bigre… Nom d'un chien. Je n'y arriverai pas. Écoutez. Je ne sais pas qui vous êtes. Ni comment vous savez tout ça. Mais vous allez traverser ces Terres désolées. Ensemble, on y arrivera. Je vous le promets. Je viens de prendre un comprimé de cyanure. Quoi ? « Plan D », de Vault-Tec. Le produit le plus humain qu'ils aient conçu. Rapide, sans douleur. Ça a un goût de banane. Je pensais que ça aurait eu plus de succès. Vous êtes recherchée. Il faudra avancer rapidement. Vous pouvez changer l'avenir.

Emmenez-moi jusqu'à Moldaver. Comment je suis censée faire, si… Pas mon corps entier. Seulement ma tête. Tenez. Pardon ? J'ai pris le cyanure pour que ce soit moins pénible pour vous. Ce sera plus simple de transporter ma tête plutôt que mon corps entier. Vous voulez que je… S'il vous plaît. Je vous en supplie. C'est votre seule chance de retrouver votre père. Je peux vous faire confiance. Vous êtes une habitante d'Abri. Mais si vous voulez survivre, agissez comme un habitant de la s*u*rface. Mademoiselle McLean. », Dr. Siggi Wilzig à Lucy, ***Fallout*** (2024)

« Nika. J'imagine, puisque son nom a été effacé de l'Histoire. Mais si les gens continuent de l'attendre, son existence ne peut disparaître. Toute chose en ce monde naît car elle est désirée. Par exemple, ça vaut pour les Fruits du Démon. Quoi ? Qu'est-ce qu'un Fruit du Démon ? Une possibilité d'évolution humaine souhaitée par quelqu'un. Si on pouvait devenir ceci… Si on pouvait devenir cela… L'ensemble des possibles de l'avenir humain, en pouvoirs. Une anomalie jugée contre nature par la mère nourricière portant le fardeau d'être haï par la mer, berceau de la vie. Quant à ceux qui en usent… Ce sont des êtres qui vivent dans d'autres dimensions imaginées par quelqu'un d'autre. Voilà ma théorie. Nul besoin de penser à la véracité de l'existence de Dieu. Il n'est pas fascinant, notre monde ? », Dr Vegapunk, ***One Piece*** (2024)

« Un donneur d'ordre, ça s'élimine. », Lucci, ***One Piece*** (2024)

La confiance en soi* : *une philosophie, Charles Pépin. Après le succès des ***Vertus de l'échec***, Charles Pépin nous éclaire sur le mystère de la confiance en soi.

Cultivez les bons liens
Entraînez-vous
Écoutez-vous
Émerveillez-vous
Décidez
Mettez la main à la pâte
Passez à l'acte
Admirez
Restez fidèle à votre désir
Faites confiance au mystère

En puisant dans les textes des philosophes et des sages, dans les travaux des psychanalystes et des psychologues, mais aussi dans l'expérience de grands sportifs, d'artistes ou d'anonymes, ce livre éclaire le mystère de la confiance en soi. Et nous montre le chemin

pour avoir davantage confiance en nous.

La rencontre : une philosophie, Charles Pépin. Une philosophie salutaire en ces temps de repli sur soi.

Pourquoi certaines rencontres nous donnent-elles l'impression de renaître ? Comment se rendre disponibles à celles qui vont intensifier nos vies, nous révéler à nous-mêmes ? La rencontre – amoureuse, amicale, professionnelle – n'est pas un " plus " dans nos vies. Au coeur de nos existences, il y a ce mouvement vers l'extérieur, ce besoin d'aller vers les autres. Cette aventure de la rencontre n'est pas sans risques, mais elle a le goût de la " vraie vie ". De Platon à Christian Bobin en passant par Albert Cohen, George Sand ou Clint Eastwood, Charles Pépin convoque philosophes, romanciers et cinéastes pour nous révéler la puissance, la grâce de la rencontre. En analysant quelques amours ou amitiés fertiles – Picasso et Éluard, David Bowie et Lou Reed, Voltaire et Émilie du Châtelet... –, il montre que toute vraie rencontre est à la fois une découverte de soi et une redécouverte du monde. Une philosophie salutaire en ces temps de repli sur soi.

« Chevalier Titus. Je suis Thaddeus. Honoré de vous obéir. Je jure de vous protéger et de vous servir comme bon vous semblera. Monseigneur, j'ai dit quelque chose qui vous a déplu ? Si je vous ai offensé, j'implore votre clémence ! Pitié… Chevalier Titus, je vous en prie. Je ferai ce que vous voudrez. Debout, écuter. Nettoie-moi ça. Tout de suite, Chevalier Titus. Les Aînés ont de nouveaux ordres. Je n'en suis que l'humble messager. Cet artefact de l'Ancien Monde est recherché. Les Aînés disent que celui qui trouvera la cible contrôlera les Terres désolées. Nous devons tuer ceux qui nous freinent. Compris. », Thaddeus à Maximus, ***Fallout*** (2024)

« Je manque d'enthousiasme. Vous êtes dans une impasse. Comment rétrograder quelqu'un qui déteste tout ? En effet. Au moins, vous punissez ceux qui enfreignent les règles. Ça s'appliquent aussi aux intrus qui assassinent les habitants d'Abri ? Après mûre réflexion, nous avons le poste idéal pour toi. », Norm à Betty Pearson, ***Fallout*** (2024)

« J'aurais aimé qu'il trouve une victime. Ça n'aurait été que justice. », Thaddeus à Maximus, ***Fallout*** (2024)

« On juge une personne et une société à leur façon de traiter l'ennemi. Nous avons seize individus extrêmement violents incarcérés dans notre salle de lecture. Nous sommes face à un

dilemme éthique sans précédent. J’y vois plutôt une occasion éthique de prouver aux habitants de la surface et à nous-mêmes que nous souhaitons réellement construire un monde meilleur. Merci, Reg, pour ce grand discours plein d’optimisme. Je ne fais pas de grands discours. Je pense chaque mot. Le fait est que nous devons décider de leur sort. Et c’est une décision à prendre collégialement. En accord avec nos valeurs communes. Pour faire avancer la discussion, il faudrait des idées concrètes. Justement. Le jeune homme que Woody a interrogé m’a fait forte impression. Il s’agit de l’individu qui m’a montré sa rondelle. Derrière ce geste, j’ai une invitation à l’échange, une volonté de combler le fossé culturel. C’est une lueur d’espoir. Nous pouvons en faire un bon citoyen. Au vu de notre effectif réduit, la solution éthique serait de réhabilité les prisonniers et de les intégrer à notre Abri. Bien sûr, ça ne se fera pas du jour au lendemain. D’après ce que j’ai vu ce matin, cela pourrait prendre des années. Cependant… Rien n’est impossibl, avec un peu de volonté ! Je leur enseignerai Shakespeare. Et quand ils seront prêts, Marlowe. Au risque de choquer, je pense que Shakespeare est trop complexe pour eux. Je commencerais par un corpus moral. Kant, Mill et consorts. Je pourrais les initier avec l’algèbre. Tu souhaites t’exprimer, Norm ? Pourquoi on les aiderait ? Ils ont tué les nôtres. Par ignorance. C’est normal, ils n’ont pas été instruits. Norm, mon pote. La réalité, c’est qu’on ne peut pas les libérer. Ils connaissent notre système de sécurité. Que proposent-tu, à la place ? On leur rend la pareille. Nom d’un chien… Le jeune Norm exprimerait simplement un sentiment. Moi aussi, je suis en colère. On l’est tous. Mais l’idée d’assassiner ces prisonniers n’est en aucun cas envisageable. Bien dit. Mes excuses, vous avez raison. Je ne remets pas en cause votre autorité. Merci. Messieurs ? Je peux vous parler ? C’est la puce d’eau. Vas-y. Je Superviseur MacLean préférait traiter ces sujets en privé avant d’en parler au groupe. Il n’est pas parmi nous. Nous écoutons. La puce est foutue. L’Abri a assez d’eau pour nous maintenir en vie deux mois. Et c’est sans compter les prisonniers. Ça suffit. Merci à toi. La réunion est terminée. J’allais le dire. Ça s’est bien passé. On va devoir boire notre urine. Tu plaisantes ? Ils ont tué mon mari. C’est toi qui a raison. Si ton père était là… Il ferait ce qui est juste. », Reg McPhee, Woody Thomas, Norm, Botty Pearson, Vault Ingénieur, Vault Dweller, Davey, Chet, Marianne The Vault Scholar à tout le monde, ***Fallout*** (2024)

Dead Boy Detectives (2024) Charles Rowland et Edwin Paine ont décidé de ne pas entrer dans l'au-delà et de rester sur terre pour enquêter sur des crimes impliquant des éléments surnaturels.

« IL N’EST PAS TROP TARD TROUVER VOTRE ABRI LOCAL. », ***Fallout*** (2024)

American Horror Story (2010) Tate est un adolescent ultra-violent et « irresponsable ». Auteur d’un carnage de son vivant, il continue de semer la terreur après sa mort. Vivant comme mort, Tate n’éprouve aucun sentiment de culpabilité. Plus encore, il semble n’avoir ni conscience de ses actes ni de ce qu’il est vraiment ; vivant, mort, humain, ou tout simplement un monstre ? Est-il pour autant responsable de ce qu’il est ? Son entière responsabilité semble effectivement contestable ; enfance trouble, déséquilibre familial, psychopathologie de son vivant, livré à une force maléfique dans le monde des morts. En d’autres termes, une forme de déterminisme d’un côté, et une emprise de l’autre. Tandis que, pour Nietzsche, obéir à une force supérieure déresponsabilise, Sartre affirme que « on ne fait pas ce que l’on veut, et cependant on est responsable de ce que l’on est ».

American Horror Story (2010) La saison 6 montre des comédiens de télé réalité manipulés par la production et jetés en pâture, sous les caméras, à des forces qui les dépassent, pour que l’audience atteigne des sommets. Le choix de mettre des candidats (pour la plupart à la droiture morale biscornue) en danger (non fictif) pour les « observer » pose une question morale : celle de la légitimité de mettre en scène l’immoralité et l’amoralité. La morale est, par définition, ce à quoi il faut obéir, mais ici il s’agit de montrer que la société (la télé réalité) n’est pas un modèle de moralité et peut nuire considérablement à notre propre morale.

American Horror Story (2010) Même si Briarcliff est un asile psychiatrique où la notion de droit est bafouée, et où l’abject règne en maître, la saison 2 pose la question du fanatisme religieux que le personnage de Sister Jude semble porter à bout de bras. On retrouve ici une conception proche de celle de Machiavel selon laquelle Dieu (et la providence) dirige le monde, et tenter de lutter contre lui (contre le destin) ne sert à rien. Cette conception appartenant au XVIème siècle prend tout son sens dans la saison 2. Machiavel affirme aussi que l’homme est en partie responsable de son destin, ce qui à Briarcliff s’appelle le péché.

American Horror Story (2010) Ce qu’est la comtesse n’est autre que le fruit de son passé. Elle n’a d’humain que l’apparence, et sa condition de vampire lui a permis de traverser le temps. Comme

tout être, elle est déterminée par son passé, qu’il soit individuel ou collectif. Mais le passé ne signifie pas uniquement ce qui est resté dans la mémoire, il s’agit aussi de considérer l’importance de l’inconscient qui, pour Freud, est le plus apte à rendre compte de ce que l’on est (devenu), dans la mesure où, pour le psychanalyste, l’inconscient renferme un certain nombre de traumatismes provoquant la plupart du temps un déséquilibre dans le présent (un comportement amoral et cruel pour la comtesse).

« Eh bien, Lucy MacLean… Y a pas de pêches en concerve ou de confiture dans le coin. Parfois, faut bouffer son prochain. On a aussi souffert, dans mon Abri. Durant la Grande Peste de 77, on était en quarantaine, on ne pouvait plus cultiver. Les gens étaient affamés. Ma mère aussi. Mon père pesait 58 kilos, mais il ne s’est jamais résolu à ça. Ça vous fait rire ? Il y a ce qu’on prétend avoir fait et ce qu’on a vraiment fait. Je parie que ton père a vite sortie le barbecue. Je parie qu’il avait le cul de son voisin dessiné sur sa serviette. Comment vous pouvez vivre comme ça? À quoi bon continuer ? Une bonne question en mérite une autre. Pourquoi je dois me taper tout le boulot ? Du nerf, la planquée. Le filet de fion se découpera pas tout seul. », L’Abri à Lucy, ***Fallout*** (2024)

« Bonjour, Woody. Bonjour, Reg. Bravo, pour tes affiches. Merci, j’aime beaucoup les tiennes aussi. Du nouveau ? Je l’ai interrogé. Sur son identité, celle de ses employeurs… Pourquoi ses collègues ont enlevé le Superviseur ? Sur quels principes se fonde leur collectivité ? Et rien ? Deux cents ans sans aucun contact. Imaigne ce qu’il a enduré. Il fait quoi ? Monsieur ? Vous allez vous blesser. Je t’emmerde ! Il faut le sédater. C’est pour son bien. On réessaiera demain. », Woody Thomas et Reg McPhee lors de l’interrogatoire de Vault 32 Raider, ***Fallout*** (2024)

« Te voilà. Je savais que tu serais ici. J’ai fait une tarte, si tu en veux. J’étais là, la première fois que tu as mangé de la tarte à la rhubarbe et de la glace. Ce jour-là, tu as aimé. Vous voulez me parler de ce que j’ai dit à la réunion. Pourquoi, selon toi ? Ça les a effrayés et vous n’aimez pas ça. Parce que toi, oui ? Tu n’est pas le seul à être affecté par l’absence de ton père. Tout le monde souffre. Ils sont désorientés. Maintenant que ta sœur est partie, tu es le dernier MacLean. Tes paroles ont plus de poids que tu ne l’imagines. Je me suis caché. Pendant l’assaut, je me suis caché dans une réserve. Ça te met en colère ? Quelle importance ? La plupart des garçons… Quand ils sont en colère, ils urinent contre un mur. Mais ceux intelligents, comme toi… Il ne vaut mieux pas être dans les

parages. Soit prudent. C’est tout ce que je demande. », Norm et Betty Pearson, ***Fallout*** (2024)

« Tu commences à piger. Et ta règle d’or, comment elle gère ça ? Vous êtes quoi, au juste ? Je ne suis pas si différent de toi. Tu te rendras compte, avec le temps.Tu vas où, comme ça ? Tu t’échapperas pas. Te voilà… Petite tueuse. Cet échange est de loin le plus honnête qu’on ai eu jusqu’ici. », L’Abri et Lucy MacLean, ***Fallout*** (2024)

« Tu vas le découvrir. Vous me vendez. Ce qui t’attend ici est pas mieux. *T*tu devrais tenter ta chance à l’intérieur. Allez. », L’Abri et Lucy MacLean, ***Fallout*** (2024)

The Mighty Hunter (2015) Dans son appartement, un chasseur retraité autrefois très puissant s’apprête à une bonne nuit de sommeil. Les murs de sa chambre sont recouverts de têtes d’animaux, trophées qui lui rappellent son passé de chasseur. Ce qu’il ne sait pas, c’est que ces animaux empaillés sont toujours vivants, et qu’ils ont choisi de se venger cette nuit.

HappyFunland (2024) Vous n'aviez jamais entendu parler du parc d'attractions HappyFunland, ou de son histoire tragique, lorsque vous avez accepté de rencontrer un inconnu nommé Larry, au beau milieu d'une mangrove de la Floride du Sud ! Vous n'auriez peut-être pas accepté ce travail si vous aviez été au courant des événements funestes qui y ont eu lieu.

Explorez les ruines abandonnées du parc HappyFunland de Mort Grisly, où vit Randy Rodent !

Montez dans les manèges, comme le bateau pirate de "Marauders of the Tropic Isles'' !

Prenez votre courage à deux mains en explorant la maison hantée de "Grisly Manor" !

Gardez la tête sur les épaules dans le manège déjanté "Feral Squirrel's Nutty Excursion" !

Vivez une expérience de joie intense dans l'attraction "It's a Happy Little Grisly World" !

Ce n'est qu'un aperçu des nombreuses attractions qui vous

attendent à HappyFunland ! Le parc le plus joyeux et le plus amusant de la Floride du Sud !

Adam Wolfe (2024) Découvrez un monde caché sous le San Francisco moderne en tant qu'enquêteur du paranormal, Adam Wolfe !

En incarnant Adam Wolfe, un enquêteur du paranormal, vous découvrirez un monde caché sous le San Francisco moderne. Dans cette ville, fantômes, artefacts, ordres secrets et malédictions ne sont que quelques-unes des choses qu'Adam rencontrera en travaillant sur son affaire la plus importante.

Entrez dans la peau d'Adam Wolfe, enquêteur du surnaturel. Poussé par la mystérieuse disparition de votre sœur, parcourez les rues sombres de San Francisco, où crime et événements paranormaux s'entremêlent dans des coins sombres.

En résolvant un mystère après l'autre, dénouez lentement une conspiration plus vaste qui pourrait vous conduire à votre frère disparu, mais qui pourrait également vous entraîner dans l'abîme pour toujours.

Utilisez votre intelligence, votre instinct de détective et, quand tout le reste échoue, votre six-shooter dans ce thriller psychologique rempli de plus de 8 heures de jeu stimulant. Sociétés secrètes, afflictions contre nature et alliances anciennes vous attendent dans les 4 épisodes passionnants d'Adam Wolfe !

Devenez le détective. Devenez Wolfe.

Les Mitchell contre les machines (2021)

« L'ultime combat a commencé. », Père de Kattie Mitchell, ***Les Mitchell contre les machines*** (2021)

« Les hommes de métal ont payé pour leurs crimes. », Mère de Kattie Mitchell, ***Les Mitchell contre les machines*** (2021)

Je verrai toujours vos visages (2023)

Unorthodox (2020) Une jeune femme juive orthodoxe fuit son mariage arrangé et sa communauté religieuse pour commencer une nouvelle vie à l'étranger. L'orthodoxie est ce qui respecte

strictement les prescriptions d’une doctrine religieuse. Dans le titre de la série ***Unorthodox***, le préfixe anglais « *un* » marque l’opposition, voire le contraire. Au début de la saison, Elsy vit à Brooklyn dans une communauté juive ultra-orthodoxe, la communauté hassidique (courant mystique du Judaïsme, fondé au XVIIIè siècle). Au début de la série, avant de fuir pour l’Allemagne, Elsy vit au sein d’une communauté où la religion apparaît comme un fait de culture dans la mesure où elle (cette religion) n’existerait pas en l’absence de la culture humaine. De plus, cette communauté existe aussi parce qu'elle renferme une « histoire interne » qui, malgré le temps n’a pas pu faire évoluer sa nature théologique et ses rites. Dans l’épisode consacré au mariage d'Elsy, les rites accomplis autour des jeunes mariés ne sont jamais interrogés. Ce qui conduit à un dogmatisme où la religion devient superstition. C’est aussi ce qu’affirme Bergson qui différencie religion statique (superstition, rites inutiles et presque grotesques) qui a pour but de rassurer et de consoler les jeunes mariés et leurs familles, et religion dynamique qui demanderait aux personnages (à l’homme) de faire un effort pour donner un sens à leurs vies (sa vie). À Berlin, Elsy reconsidère la religion d’un point de vue social avant tout. Elle remet en cause les traditions auxquelles elle a dû se plier jusqu’alors. La religion devient un danger permanent au travers de son mari, et du cousin de ce dernier partis à sa recherche. Elle s’affranchit alors du poids de la religion et commence à être animée par un sentiment nouveau , celui de la liberté qui donne alors du sens à sa vie.

« Ça te parle, le devoir fiduciaire ? Le devoir fiduciaire ? Ça me dit que dalle. Je gagne ma vie en jouant au cow-boy. Le gouvernement américain a confié la survie de l’humanité à Vault-Tec. C’est une entreprise privée. Elle a le devoir fiduciaire d’être rentable. Comment ? En vendant des Abris. C’est le capitalisme. Mais ils ne peuvent pas les vendre si la paix règne. Vault-Tec a donc le devoir fiduciaire de faire en sorte que la paix n’arrive pas. Et comment ils comptent faire ? Je sais pas. », Cooper Howard et Charles Whiteknife, ***Fallout*** (2024)

« Tu te rappelles ce film avec Johnny Morton ? T’étais le shérif, moi un Indien lambda. Arrête, Tallhand Mudlake parlait aux chevaux. Tu l’as joué avec élégance et dignité. C’était un beau rôle. Morton jouait un riche éleveur. Il est devenu plus puissant que le shérif… Et la ville a brûlé. Exactement. Vault-Tec possède la moitié de tout ce qui existe. Après dix ans de guerre, le gouvernement est sur la paille. Les éleveurs sont au pouvoir, Coop. Je t’en prie… Mais ça

peut changer. C’est un complot, c’est ça ? On dirait une secte. Tu défends un système qui va mettre le monde à feu et à sang. C’est toi qui es dans une secte. Ecoute. Viens à un meeting. Tu dois savoir pour qui travaille ta femme. Fais-le pour elle. », Cooper Howard et Charles Whiteknife, ***Fallout*** (2024)

« Les Jedis justifient de dominer la galaxie au nom de la paix. Mais cette paix est une leurre. », ***The Acolyte*** (2024)

« Si tu veux remonter la piste pour tout changer, fais-le. », ***The Acolyte*** (2024)

La Planète des Singes : Nouveau royaumer, Wes Ball (2024) Un jeune singe entreprend un voyage qui l'amène à remettre en question tout ce qu'on lui a appris sur le passé et à prendre des décisions qui détermineront son avenir.

« T’en dis quoi, Tommy ? Tu me laisses partir, ou tu vas te venger pour ce que j’ai fait à ton frère ? Il ne vous fera rien. Aujourd’hui, non. Mais un jour, peut-être. », The Ghoul à Tommy et Adam, ***Fallout*** (2024)

« Votre ignorance n’excuse pas votre cruauté. Vous avez semé la violence dans notre foyer. Vous devez payer. », Birdie, Overseer Benjamin et Lucy MacLean, ***Fallout*** (2024)

Que justice soit faite (2009) Un homme frustré décide de prendre la justice entre ses propres mains suite à une négociation de plaidoyer qui libère l'un des assassins de sa famille. Il vise non seulement le tueur, mais aussi le procureur et les autres personnes impliquées dans l'affaire.

« Nous sommes tous des survivants. Nous avons eu la chance de trouver ce havre de paix, de tolérance. Quelles que soient vos origines ou vos croyances, vous méritez d’être en sécurité. Sauf si… vous menacez notre paix. », Birdie à Lucy MacLean, ***Fallout*** (2024)

« Pour avoir fait du tort à un de vos semblables, nous vous condamnons à mort… en vous envoyant à la surface ! », Overseer Benjamin à Lucy MacLean, ***Fallout*** (2024)

« Lloyd et Cassandra sont scientifiques. Ils étudient l’effet des radiations sur l’ADN humain. Tout à fait. Nous vivrons et travaillerons ici, dans l’Abri 4. Notre communauté sera uniquement

composée de scientifiques. Je suis peut-être un héros au cinéma, mais les vrais héros, c'est vous. », Cooper Howard, ***Fallout*** (2024)

« Cents ans avant la naissance de l'Empire, la paix règne partout. L'Ordre Jedi et la République prospèrent depuis des siècles sans la moindre guerre. Mais dans les confins ténébreux de la Galaxie, certains apprennent secrètement à maîtriser la Force. Parmi eux, un assassin solitaire cherche à se venger, au risque d'être découvert... », ***The Acolyte*** (2024)

« À ta place, je ne m'y risquerais pas. C'est un combat que tu ne gagneras pas. Un Jedi ne sort son arme que s'il est prêt à tuer. », Osha, ***The Acolyte*** (2024)

« On est les derniers à pouvoirs changer les choses. », Mika, ***Sous la Seine*** (2024)

« La sauver, c'est… C'est tenir tête aux gens qui piétinent notre planète. La sauver, c'est… C'est hurler à la face du monde que ce monde nous appartient. La sauver, c'est sauver notre futur Alors, rejoignez-nous ! Faites vous entendre ! On va retrouver ce requin et rendre sa liberté ! », Mika, ***Sous la Seine*** (2024)